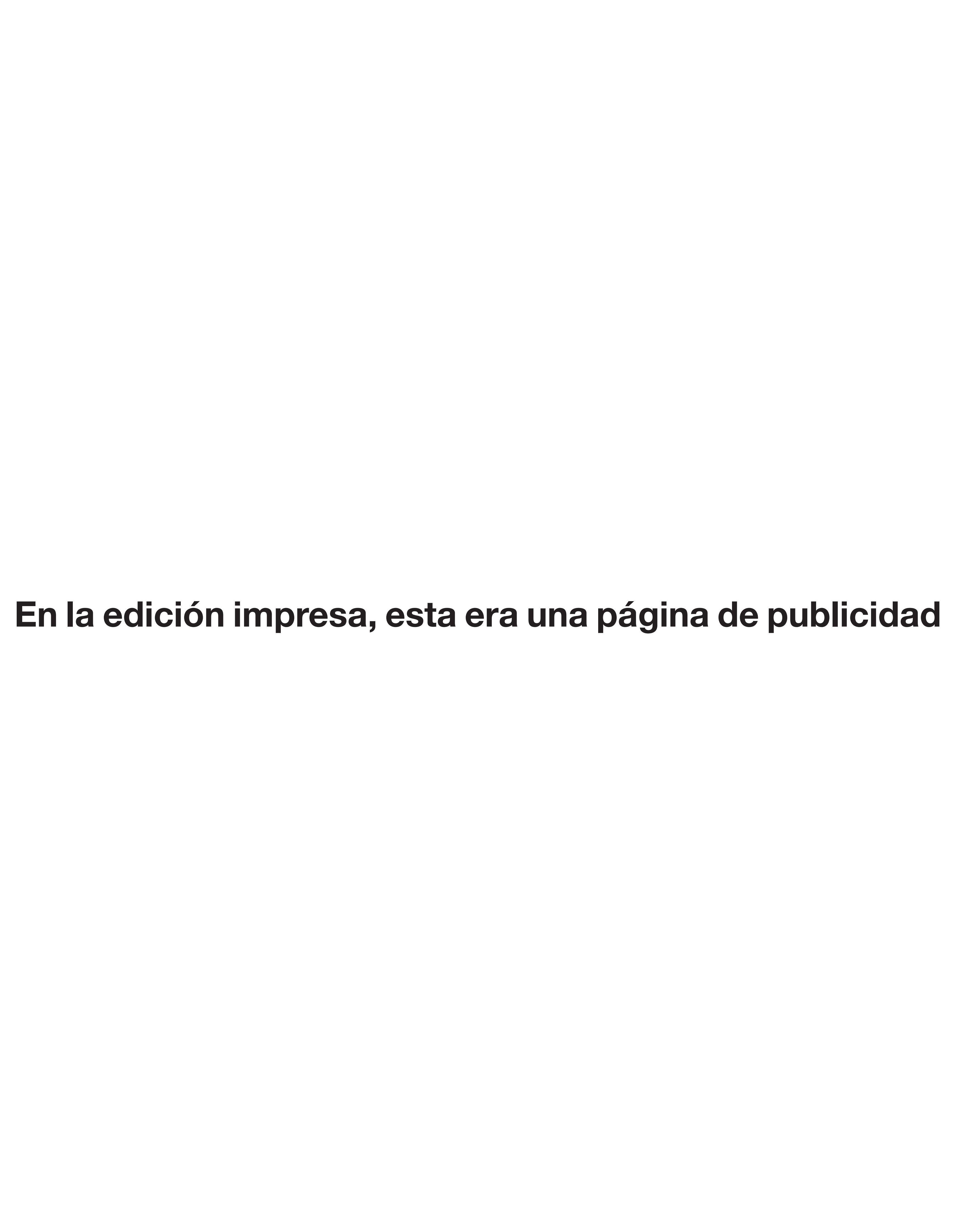
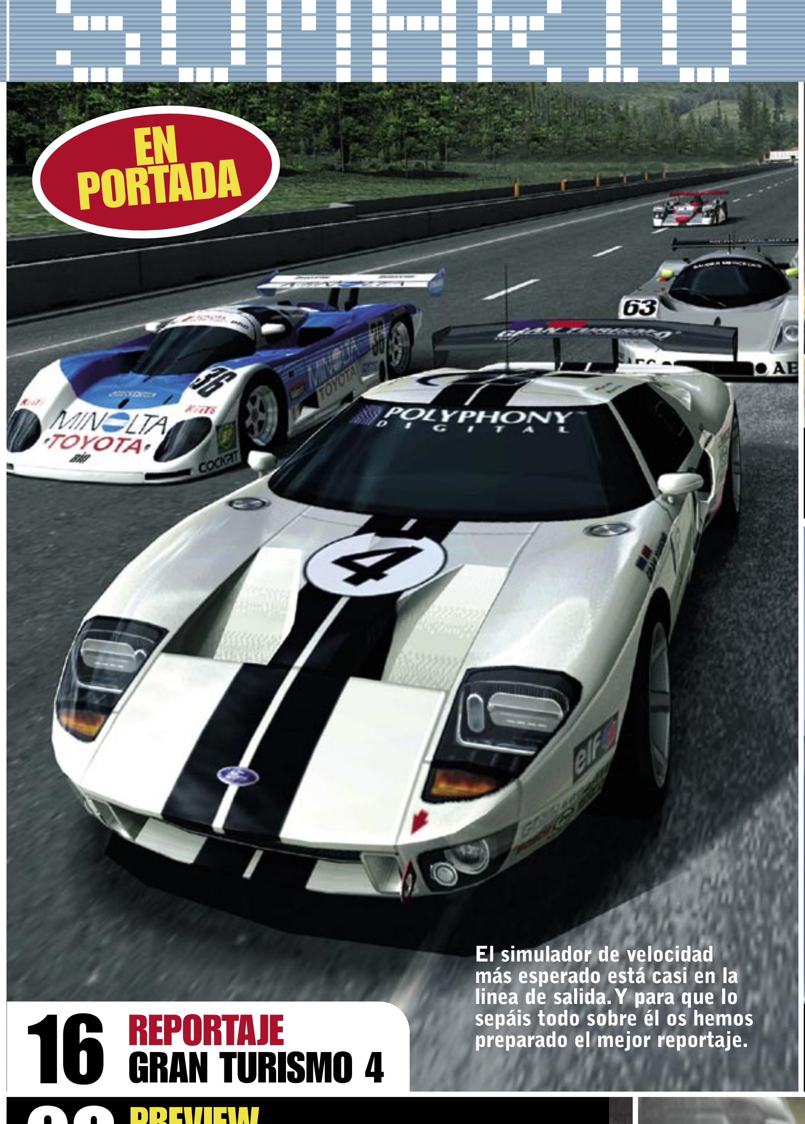


Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSOne más vendida en España
Nº 72
2,99€
Play2 manía
Portugal 2,99€
→ NOVEDADES
CALL OF DUTY FINEST HOUR • JAK 3
WWE SMACKDOWN VS RAW
GHOST RECON 2 • LOS INCREÍBLES
BLOOD WILL TELL • OUTLAW GOLF 2
CRASH'N'BURN • THE PUNISHER
MERCENARIOS EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN...
→ TRUCOS
RATCHET & CLANK 3 • LOS URBZ
DRAGON BALL Z BUDOKAI 3...
8 424094 800032 00072
¡NO TE LO PIERDAS!
¡LOS BOMBAZOS DEL 2005!
•Resident Evil 4
•Devil May Cry 3
•Midnight Club 3
•Metal Gear Solid 3
•Tekken 5
•Splinter Cell Chaos Theory...
JAK 3
El rey de las plataformas se despide a lo grande de PS2
ACCIÓN EN 1ª PERSONA
Call of Duty, Killzone, XIII, Goldeneye Agente Corrupto...
GUÍAS Y TRUCOS
Pro Evolution Soccer 4
Resident Evil Outbreak
LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS • LA MEJOR GUÍA DE COMPRAS
150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡¡¡YA LO HEMOS JUGADO!!!
GRAN TURISMO 4
Probamos en primicia el simulador definitivo para PlayStation 2
SUPLEMENTO GRATUITO 32 PÁGINAS
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS
Play2 manía
Prince of Persia El Alma del Guerrero
Enemigos • Armas • Puzzles • Sistema de combate
Guía Prince of Persia El alma del guerrero
¡¡Colecciona nuestras fantásticas guías y archívalas en las cajas de tus juegos!!
¡¡DESCUENTO SEGURO!!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PAG.73


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Play2 manía

SUMARIO [72]



EN PORTADA

El simulador de velocidad más esperado está casi en la línea de salida. Y para que lo sepáis todo sobre él os hemos preparado el mejor reportaje.

16 REPORTAJE GRAN TURISMO 4

Analizamos el mejor shoot' em up de estas Navidades. ¿Superará a la saga *Medal of Honor*?

30 NOVEDAD CALL OF DUTY FINEST HOUR



Descubre con nuestra guía los secretos del simulador de fútbol más apasionante.

86 GUÍA PRO EVOLUTION SOCCER 4

90 PREVIEW MERCENARIOS. EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN

Os adelantamos todos los detalles de uno de los juegos de acción más prometedores. No os lo podéis perder.

En los últimos meses han salido nuevos shoot' em up. ¿Son mejores o peores que los ya conocidos? Descúbrelo en nuestra comparativa.

52 COMPARATIVA ACCIÓN EN 1ª PERSONA

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos nos basamos en una escala del 1 al 10 y un código de color para que apreciéis a primera vista la calidad del juego:

- **1 al 4 Deficiente.** Un juego que no merece la pena., mejor ni lo tengas en cuenta.
- **5 Aprobado.** Cumple sin más.
- **6 Bien.** Un buen juego, pero con algunos defectos.
- **7 Notable.** Un juego interesante para los fans del género.
- **8 Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.
- **9 Sobresaliente.** Te encantará, te guste o no el género.
- **10 Matrícula de Honor.** Un imprescindible. Tienes que tenerlo.

Para valorar periféricos y características concretas de los juegos, utilizamos el siguiente sistema, basado en el mismo código de colores: MM Muy malo · M Malo · R Regular · B Bueno · MB Muy bueno · E Excelente



Cuando veáis este símbolo, significa que es un producto recomendado por la redacción de Play2Manía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por Play2Manía, atendiendo a su relación calidad-precio...

Código de descriptores PEGI

El código de regulación europeo PEGI indica la edad recomendada y la descripción de los contenidos de los juegos mediante estos iconos:





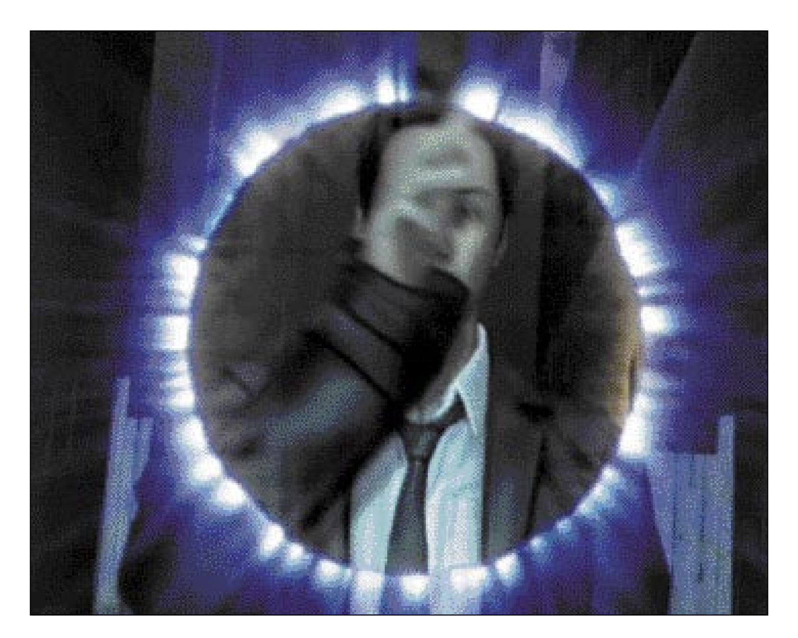














Acción y terror se darán la mano en «Constantine»

EL INFIERNO VIENE A POR TI

A principios de 2005 nos meteremos en la piel de un cazademonios con muchos recursos que se convertirá en la presa en una historia de intriga y terror basada en un cómic.

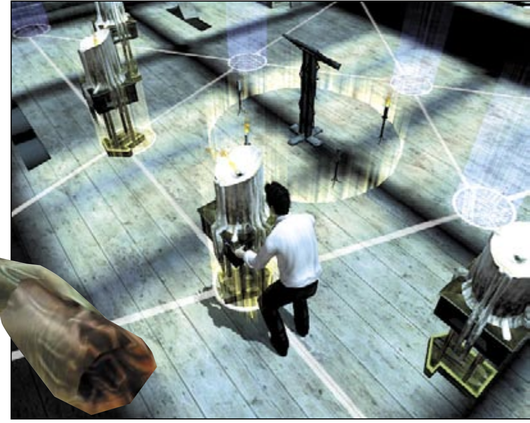
Basado en la película que podremos ver en febrero del año que viene (que a su vez ha tenido como fuente de inspiración los cómics de DC, la gran rival de Marvel), nos meteremos en la piel de John Constantine, un experto en lo sobrenatural al que los acontecimientos le llevarán a visitar el mundo de los ángeles y los demonios en un juego de acción en tercera persona que a más de uno le podrá recordar a *Max Payne*. Para librarse de sus enemigos, Constantine contará con armas especiales, como rifles que disparan clavos sagrados, bombas de agua bendita o la "visión verdadera" para ver a los demonios en su verdadera forma, así como diversos hechizos que nos permitirán librarnos de forma espectacular de todos los demonios que encontraremos.



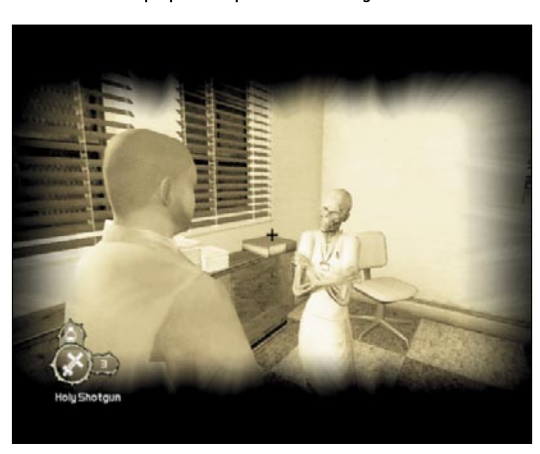
Constantine visitará lugares como el Infierno para desvelar una trama de corte sobrenatural que amenaza con acabar con toda la Humanidad.



Para defenderse, el protagonista contará con diversas armas "sagradas", así como hechizos que podrá ir aprendiendo a lo largo de la aventura.



Además de tener que "despachar" demonios, el juego requerirá también la resolución de pequeños puzzles por parte de Constantine.



El uso de la "vista verdadera" nos permitirá desvelar a los demonios que habitan en el cuerpo de algunos humanos y se camuflan entre nosotros.

UN PERIFÉRICO REVOLUCIONARIO

Gametrak registra nuestros movimientos y los lleva al juego en tiempo real.

Gametrak es el nombre de un revolucionario periférico que te permitirá trasladar al juego todos tus movimientos. Está compuesto por dos guantes, una alfombrilla y el Gametrak propiamente dicho, y funciona de la siguiente manera: la alfombrilla registra las características físicas de cada persona, mientras que el Gametrak, conectado mediante dos hilos a los guantes que llevamos puestos, registra nuestros movimientos y los lleva a la pantalla en tiempo real. Imaginad un juego de lucha que emplee esté sistema y traslade nuestros golpes al juego. Pues eso precisamente nos permitirá *Darkwind*, un juego de lucha en perspectiva subjetiva que aprovecha las posibilidades de este nuevo periférico. Eso sí, sólo funciona con juegos específicos para él, aunque ya se están desarrollando más juegos, como uno de golf. Ya podéis encontrar en las tiendas un pack con el Gametrak y el juego de lucha *Darkwind* por 89,95 euros, distribuido por Ardistel.





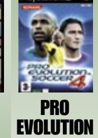
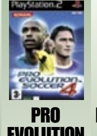
Con una pequeña alfombrilla y unos guantes que están conectados al Gametrak, este sistema traslada nuestros movimientos al juego.

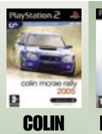


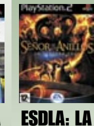
De momento, el único título compatible con Gametrak es *Darkwind*, un juego de lucha en perspectiva subjetiva. Pero en el futuro habrá más.

Los más alquilados PS2 (del 1 al 30 de noviembre)

*Lista facilitada por

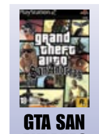
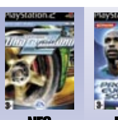
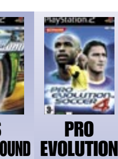
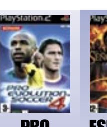
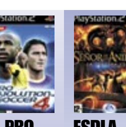
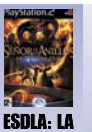





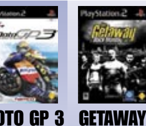
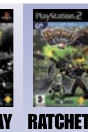
Puesto	Juego
1	GTA SAN ANDREAS
2	PRO EVOLUTION 4
3	BURNOUT 3
4	FIFA 2005
5	COLIN MCRAE 2005
6	RESIDENT EVIL OUTBREAK
7	FORMULA ONE 04
8	ESDLA: LA TERCERA EDAD
9	DRIV3R
10	WRC 4

Los más vendidos PS2 (del 1 al 30 de noviembre)

*Lista facilitada por

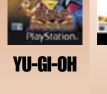


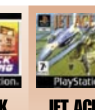




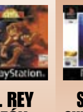
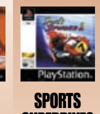
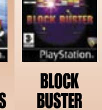
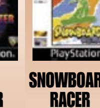
Puesto	Juego
1	GTA SAN ANDREAS
2	NFS UNDERGROUND 2
3	PRO EVOLUTION 4
4	ESDLA: LA TERCERA EDAD
5	NFS UNDERGROUND
6	FIFA 2005
7	NBA LIVE 2005
8	MOTO GP 3
9	GETAWAY LUNES NEGRO
10	RATCHET & CLANK 3

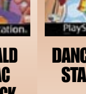
Los más vendidos PSOne (del 1 al 30 de noviembre)

*Lista facilitada por





Puesto	Juego
1	FIFA FOOTBALL 2005
2	YU-GI-OH
3	TRUCK RACING
4	JET ACE
5	EL REY LEÓN
6	SPORTS SUPERBIKES 2
7	BLOCK BUSTER
8	SNOWBOARD RACER
9	DONALD CUAC ATTACK
10	DANCING STAGE

COMPRA LA B.S.O. DE SAN ANDREAS

Ya está a la venta una selección de las canciones del juego.

El doble CD incluye 23 canciones: 22 de los temas que podemos escuchar en las emisoras del juego (de estilos como el hip-hop, el funk o el rock alternativo) más la canción "Head like a Hole" en una versión exclusiva interpretada por el grupo americano AFI. Y además se incluye un DVD con un jugoso extra: "La presentación", una película muy especial creada con el motor gráfico del juego (como los vídeos que podemos ver durante el mismo), que narra los acontecimientos que provocan el regreso de CJ a Los Santos, enlazando así con el inicio de la aventura.







Play2Manía te desvelará el mes que viene todos sus secretos

CUENTA ATRÁS PARA PSP

Los días 8 y 9 de diciembre, Play2Manía asistirá en Londres a la presentación europea de la portátil de Sony. Allí se desvelarán todos los datos, como su precio definitivo y la fecha de lanzamiento.

El próximo número de Play2Manía te daremos respuestas a todas las preguntas que siempre te has hecho sobre PSP. Sony va a presentar los días 8 y 9 de diciembre la consola en Londres, y por supuesto nosotros asistiremos al evento para asegurarnos de que se resuelven todas las dudas importantes sobre el lanzamiento europeo de la portátil: la fecha, el precio, los títulos de lanzamiento, las capacidades multimedia, los juegos en desarrollo… Todo ello en el reportaje más completo sobre PSP, el mes que viene en nuestra revista. ¡No te lo pierdas!



EL 12 DE DICIEMBRE SE PUSO A LA VENTA EN JAPÓN

El lanzamiento de la portátil de Sony estuvo arropado por juegos como *Ridge Racers* o *Metal Gear Acid*.

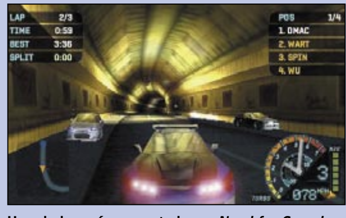
Los afortunados japoneses ya pueden disfrutar de la esperada portátil de Sony desde el pasado 12 de diciembre. El lanzamiento ha sido un éxito y en ello ha tenido mucho que ver el fenomenal precio de la consola: 19.800 yenes (unos 145 euros al cambio). En cuanto a los primeros juegos, ya se han puesto a la venta bombazos de la talla de *Metal Gear Acid*, *Dynasty Warriors*, *Ridge Racers* o *Lumines* (del genial Tetsuya Mizuguchi, creador de *Rez*). Y en los próximos meses llegarán más, como *Need for Speed Underground Rivals*, que allí saldrá en febrero. ¡La queremos ya!



El juego de lucha *Vampire Chronicle: The Chaos Tower* ha sido uno de los títulos de lanzamiento.



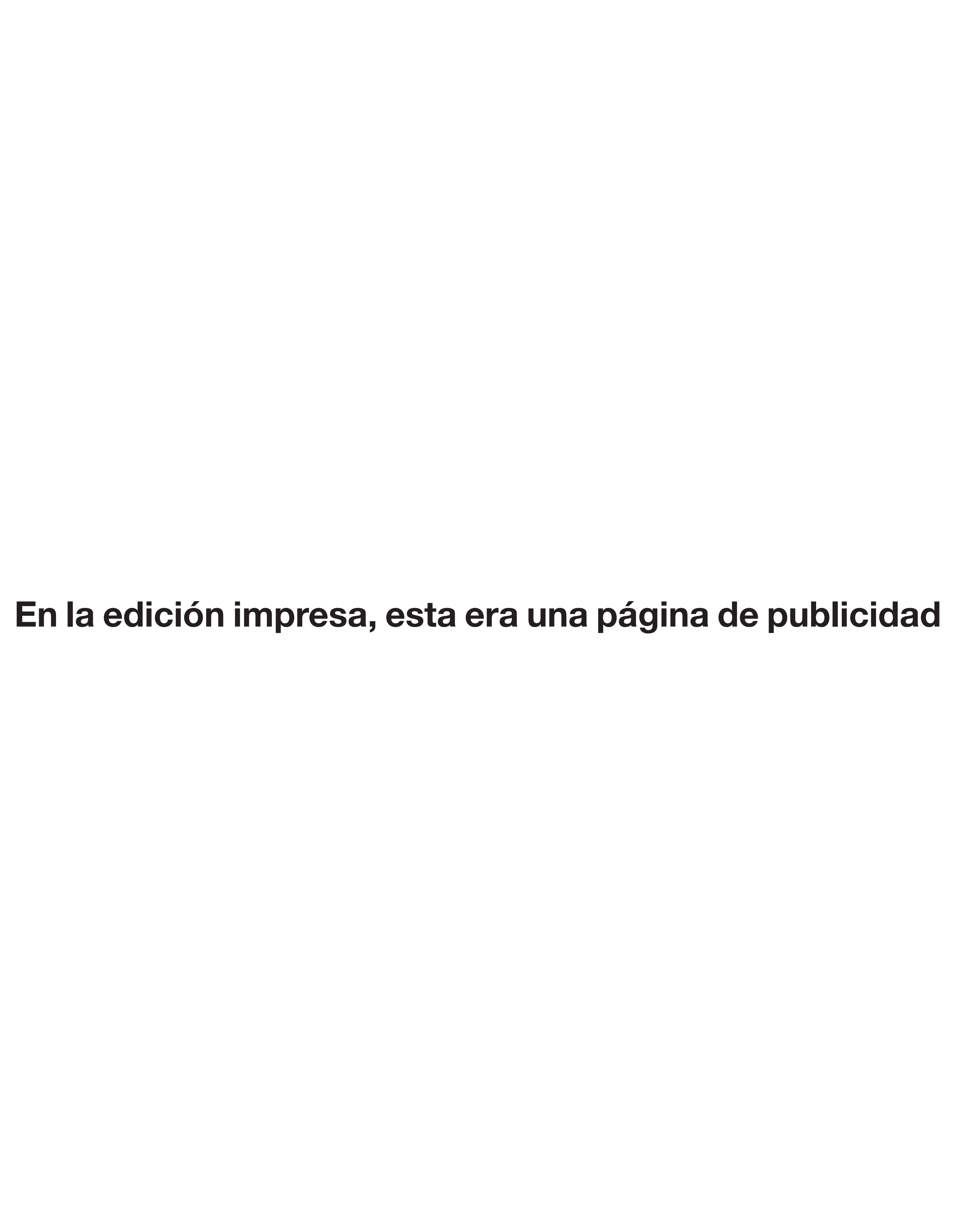
***Dynasty Warriors* salió cuatro días después del lanzamiento de PSP. Tiene buena pinta, ¿verdad?**



Uno de los más prometedores, *Need for Speed Underground Rivals*, saldrá finalmente en febrero.



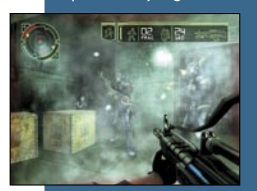
Mientras tanto, no paran de anunciarse nuevos juegos. Los últimos: *Colin McRae* y *TOCA*.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

LOS MÁS ESPERADOS

→ PROJECT SNOWBLIND

La guerra futurista está al caer.
Project Snowblind, el alucinante shoot' em up de Eidos, llegará el mes que viene salvo imprevistos. Así que, si sois fans de la acción subjetiva, no os perdáis nuestro próximo número.



→ RUMBLE ROSES

La lucha más "caliente" está cerca.
En los primeros meses de 2005 podremos disfrutar de *Rumble Roses*, un excitante juego de lucha libre protagonizado por bellas señoritas.

→ MORTAL KOMBAT

Confirmada la nueva entrega.
Midway ha confirmado un nuevo *Mortal Kombat*, aunque no será una continuación de *Deception. MK Shaolin Monks* será un juego independiente a la saga de lucha, con componente "aventurero" y hasta plataformas...

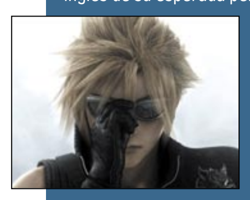


→ FORBIDDEN SIREN 2

Vuelve el terror más "japonés".
Ya está confirmada la secuela de unos de los Survival Horror más terroríficos de PS2. En él tendremos que investigar una isla cuyos habitantes desaparecieron hace 29 años. Saldrá en 2005 en Japón.

→ FF ADVENT CHILDREN

Nuevo trailer y posible retraso.
Square ha estrenado un nuevo trailer en inglés de su esperada película, "Final Fantasy Advent Children". Eso sí, aún no han despejado las dudas sobre la fecha definitiva de su estreno.



→ STARCRAFT GHOST

Podría salir finalmente en PS3.
El lanzamiento de *Starcraft Ghost*, el juego de acción inspirado en la saga de estrategia, es un "culebrón" sin fin. Tras mil retrasos y distintos desarrolladores, se rumorea que podría salir en la próxima generación.

VUELVE LA PASIÓN POR LAS DOS RUEDAS

Con *Moto GP 4* disputaremos los mundiales de 125, 250 y 500 cc.

La saga de motociclismo más prestigiosa regresará esta primavera, y esta vez Namco va a cumplir el sueño de muchos aficionados: por primera vez, no sólo disputaremos el mundial de Moto GP, sino también los de 125 y 250 cc. Y esa no será la única novedad, porque *Moto GP 4* también será el primero de la saga en ofrecer carreras Online en PS2, a añadir a los conocidos modos para un jugador y multijugador a pantalla partida. Naturalmente, la licencia oficial también garantiza circuitos, equipos y pilotos reales, aunque no sabemos de qué temporada. Las pertinentes mejoras gráficas completará el que aspira a ser el mejor simulador de motociclismo creado hasta la fecha. Nosotros ya estamos preparando el mono de competición.

Los mejores pilotos de motociclismo del planeta volverán a PS2 esta primavera con la cuarta entrega es esta famosa

Moto GP 4 estará plagado de novedades: además de estrenar modo Online en PS2, tendremos los deseados campeonatos de 250 y 500 cc.

«METAL GEAR SOLID 3» LLEGARÁ MEJORADO

La versión europea contará con nuevos extras

Hideo Kojima, el "padre" de la saga *Metal Gear* ha confirmado que la versión europea de la tercera entrega de las aventuras de Solid Snake contará con extras exclusivos. De momento se sabe que tendrá un nuevo modo de dificultad llamado "European Extreme", que promete ser bastante difícil. Esperemos que en su visita a Madrid en marzo de 2005 nos cuente más.

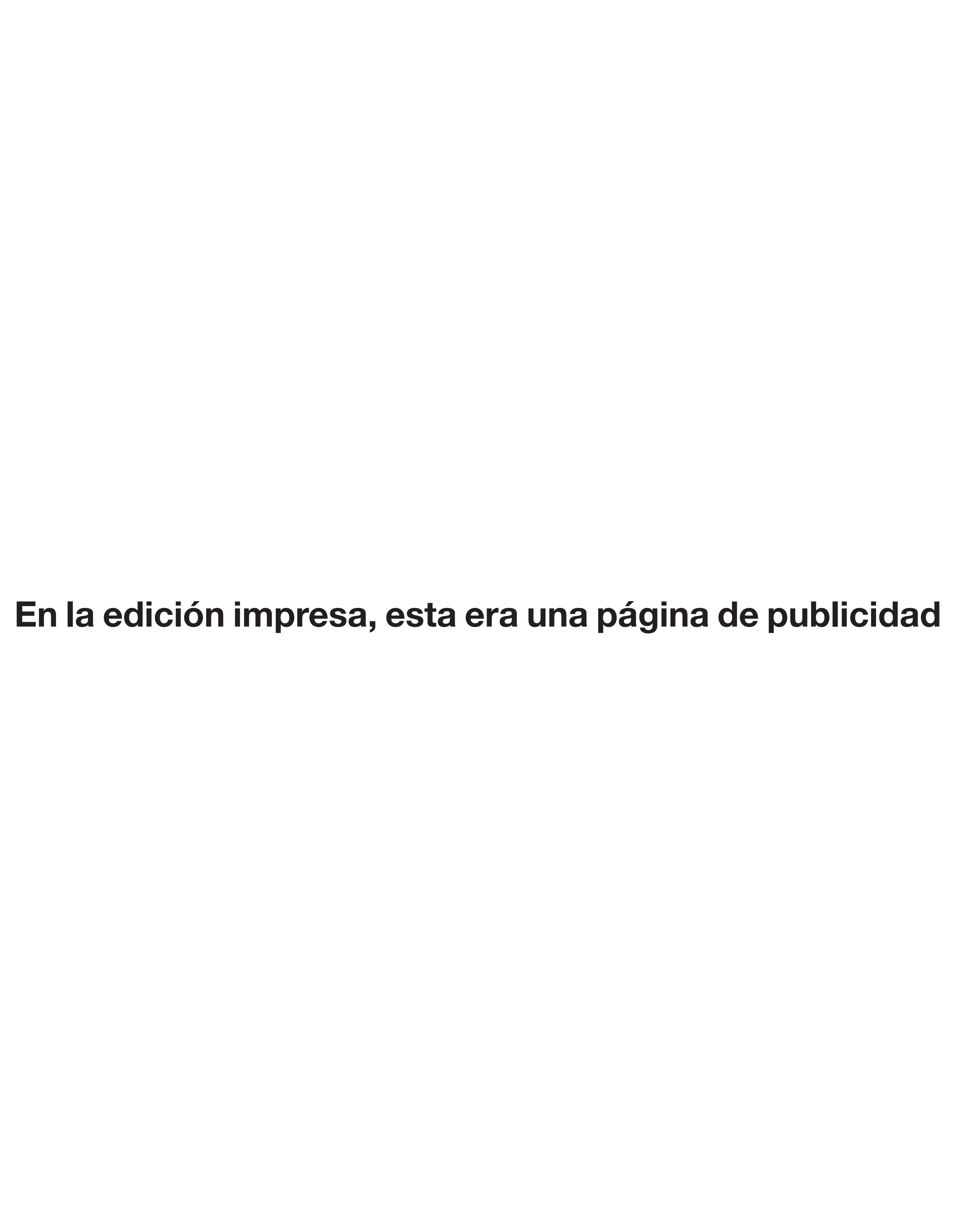


La versión europea de *MGS3* tendrá extras exclusivos.

GANADORES CONCURSOS

Estos son los ganadores de 10 juegos *FIFA Football 2005* que se sortearon entre los acertantes de los pasatiempos del nº 70.

- Juanjo Villarreal López.......... Asturias
- Raúl Pérez Reol.......... Baleares
- Jacinto Duran García.......... Cáceres
- Antonio Romero Molina.......... Córdoba
- Francisco Pedro Jiménez Macías.......... Madrid
- Antonio Cuenca Roldán.......... Málaga
- Antonio Rubio Ato.......... Murcia
- Jonathan Peña Carro.......... Valencia
- Miguel Angel Abril San Miguel.......... Valladolid
- Mauro Gestoso.......... Valencia


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

MANTENTE EN FORMA CON AYUDA DE TU CONSOLA

PS2 será nuestro profesor virtual de fitness en *EyeToy Kinetic*.

Nuestro salón se convertirá pronto en un gimnasio improvisado gracias a *EyeToy Kinetic*. Este nuevo invento de Sony para su cámara EyeToy será el primer juego interactivo de "fitness" diseñado para mejorar nuestra forma física general. La variedad de ejercicios será muy grande, y los habrá basados en deportes como el Aerobic, el Karate o el Kick Boxing (pensados para mejorar nuestra resistencia), otros centrados en mejorar nuestra flexibilidad inspirados en el Tai Chi, etc. Cualquier jugador podrá empezar a practicar, sea cual sea su estado de forma, gracias a un modo Personal Trainer que nos ayudará a crear diversas tablas de ejercicios ajustadas a nuestras capacidades y medirá todos nuestros progresos. El lanzamiento de "Eye Toy Kinetic" está previsto para los primeros meses del año, así que preparad el chándal.



EyeToy Kinetic dará un uso revolucionario a la cámara de Sony: nos permitirá mejorar nuestra forma física delante de la tele.

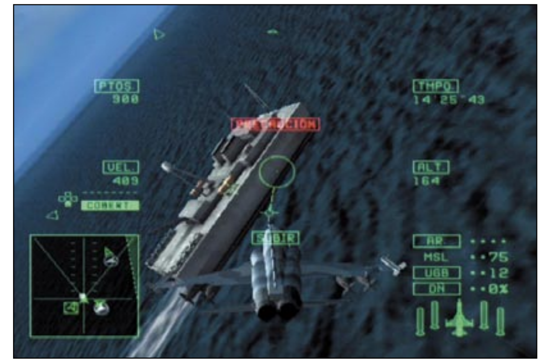


El modo Personal Trainer creará tablas de ejercicios ajustadas a nuestro estado de forma y medirá nuestras mejoras.

LA ACCIÓN ESTÁ EN EL AIRE

***Ace Combat 5: Jefe de Escuadrón* aterrizará en febrero en nuestro país.**

La quinta entrega de la popular saga de combates aéreos nos pondrá de nuevo a los mandos de los cazas reales más avanzados y, gracias a un control sencillo pero con muchas posibilidades, volveremos a disfrutar de enormes dosis de acción aérea. La gran novedad será la posibilidad de ordenar a nuestros compañeros de escuadrón que ataquen, se dispersen o protejan nuestra cola simplemente pulsando la cruceta del Dual Shock. Un interesante toque de estrategia que unido al realista acabado gráfico parecen asegurar que en febrero jugaremos al mejor capítulo de la serie.



Ace Combat 5 nos permitirá por primera vez dar órdenes en pleno vuelo.

VUELVE BATMAN

Su nueva película tendrá versión en PS2.

El verano que viene podremos disfrutar de otra película del hombre murciélago y para quitarse el mal sabor de boca dejado por *Catwoman*, EA se ha hecho también con la licencia y promete sorpresas. Para empezar, el juego mezclará sigilo con acción, muy en la línea de *Splinter Cell*, ya que contaremos con un medidor de latidos para ver si nuestros enemigos están asustados. Batman también será capaz de realizar interrogatorios, dejar inconscientes a los villanos y usar múltiples gadgets para avanzar. Seguiremos informando, pero la cosa promete.

LUCHA SIN TREGUA CONTRA EL TERRORISMO

***CT: Special Forces* llegará en marzo.**

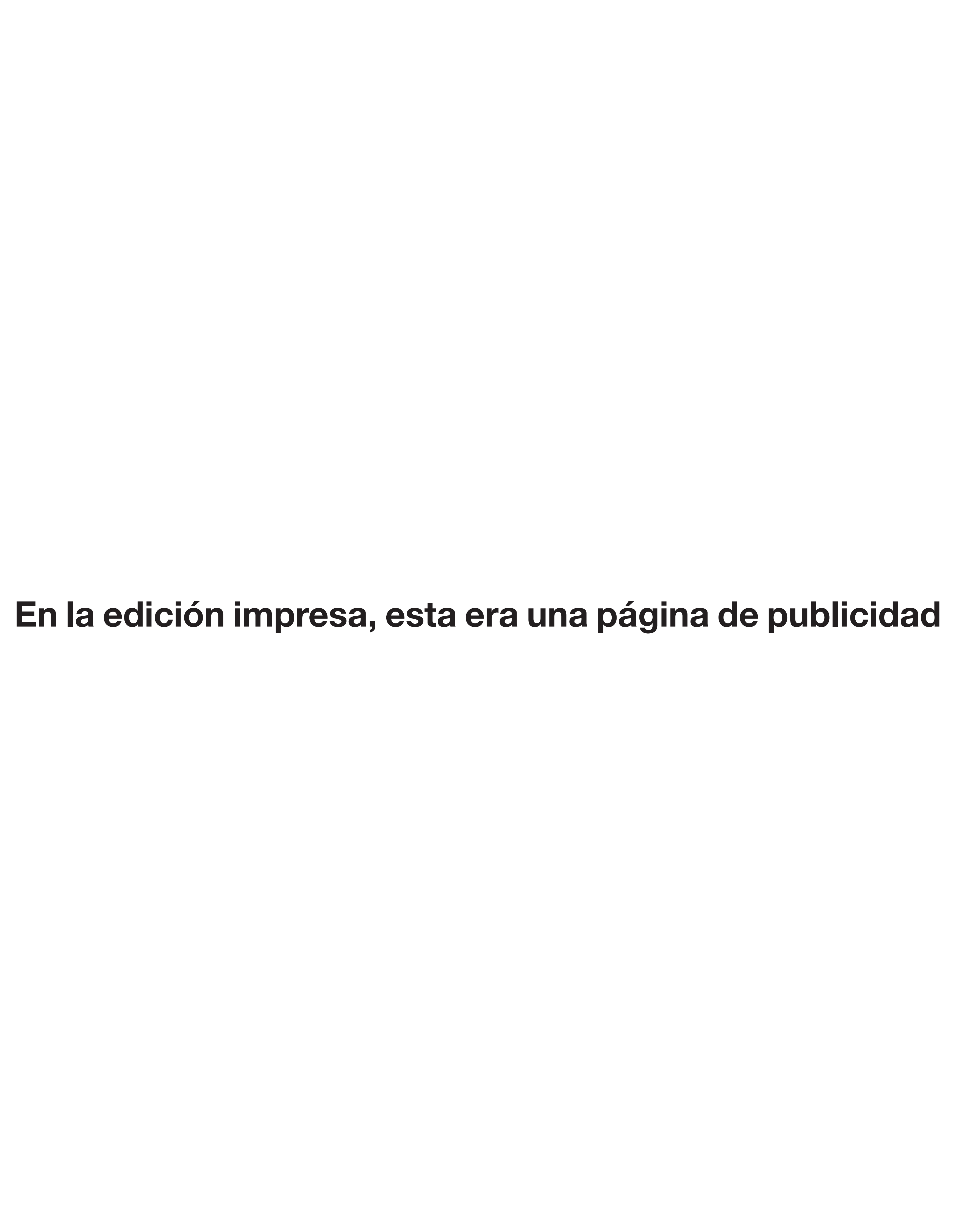
CT: Special Forces Fire for Effect nos pondrá en la piel de un dos agentes en su lucha contra el terrorismo. Por un lado, tendremos a Owl, experto en tiro de precisión y sigilo; y por otro a Raptor, un especialista en armamento pesado y combate cuerpo a cuerpo. Explotar las habilidades exclusivas de cada personaje será fundamental para llevar a buen puerto las 25 misiones que incluirá el juego, que tendrán un desarrollo muy abierto. Tendremos a nuestra disposición todo tipo de armas, "gadgets" de alta tecnología y vehículos, como jeeps o hovercrafts. Saldrá en marzo.



Podremos elegir entre dos personajes: Owl (experto en sigilo) y Raptor (hábil en el cuerpo a cuerpo y con armas pesadas).



Podremos manejar todo tipo de armas y vehículos.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Breves & Fugaces

➔ Los más vendidos

Dragon Quest VIII ha golpeado las listas japonesas. El juego de rol de Square-Enix ha vendido 3 millones de copias en 3 días. Y también destaca el segundo puesto de *Ratchet & Clank 3*. En Occidente reina *GTA San Andreas*, aunque también destacan *NFL 2005* en EEUU y *NFS Underground 2* en Europa.



➔ Noticias Gran Turismo

La saga de velocidad está de moda. Sony ha confirmado que *GT4* sale a finales de diciembre en Japón, y se rumorea que en Corea podría llegar con el modo Online de serie, sin tener que esperar a la supuesta versión Online que Sony espera lanzar algún día. Para acabar, se ha asegurado que en el futuro *GT5* se deformarán las carrocerías. Lo veremos en PS3...

➔ Lucha "animada"

Sony va a convertir en un videojuego de lucha 3D para PSP el manga Bleach, un cómic protagonizado por un joven cazador de fantasmas. Saldrá en primavera en Japón.

➔ Secuelas de Konami

La compañía nipona ya ha comenzado el trabajo preliminar de *Metal Gear 4*. Eso sí, Hideo Kojima no quiere involucrarse en su desarrollo. Aunque lo mismo dijo al acabar *MGS2* y ha estado al frente del tercero... También se ha anunciado *European Soccer Winning Eleven Tactics*, el debut "europeo" de la serie *PES* en su vertiente de manager.

➔ Más Square-Enix

La compañía de *Final Fantasy* ha revelado un nuevo juego de rol llamado *Code Age*. Su estética será "cartoon" y aún es pronto para hablar de fechas de lanzamiento.

VIVE EL MEJOR FÚTBOL EUROPEO

Participa en el torneo más prestigioso de clubes con *UEFA Champions League*.

EA Sports está ultimando los detalles de *UEFA Champions League*, un juego de fútbol con el que no sólo vamos a llevar a nuestro equipo a la élite europea, sino que viviremos las noches de fútbol más memorables del torneo más prestigioso a nivel de clubes. El objetivo no sólo será ganar la Champions League, sino además cumplir 50 retos específicos dentro de la temporada, lo que otorgará gran profundidad al juego. Además tendremos otros modos, como partidos Online "uno contra un" o el modo Situación, donde tendremos que jugar bajo condiciones específicas. Por supuesto, contará con cerca de 300 equipos reales y actualizados y un sistema de juego plenamente satisfactorio. El juego está siendo desarrollado por un equipo que no es el de los *FIFA* y la idea es que se convierta en una serie paralela a ésta. Saldrá en febrero.



UEFA Champions League **será un juego que recogerá de forma brillante el espectáculo y la emoción del torneo de fútbol más prestigioso a nivel de clubes.**



El objetivo no será sólo ganar la ansiada copa, sino también cumplir una serie de retos específicos durante la temporada. También tendrá otros modos de juego.



Tendrá cerca de 300 equipos reales y actualizados, y será realista tanto a la hora de jugar como desde el punto de vista visual, como podéis ver en la imagen.

VUELVE «RAINBOW SIX»

La cuarta entrega tendrá novedades exclusivas

UbiSoft ha anunciado recientemente que el año que viene podremos disfrutar de *Rainbow Six 4*, la siguiente entrega de esta saga de acción táctica avalada por Tom Clancy. Formando parte de este equipo que lucha contra el terrorismo mundial, podremos alternar el control entre el líder del equipo, Ding Chavez y el francotirador Dieter Weber. Además, en PS2 contaremos con modos de juego exclusivos, escenarios inéditos y equipamiento distintos de la versión de Xbox, que será más parecida a la de PC.



En esta nueva entrega alternaremos el control entre el líder del equipo y el francotirador.

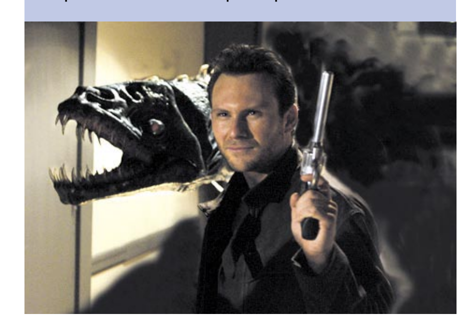


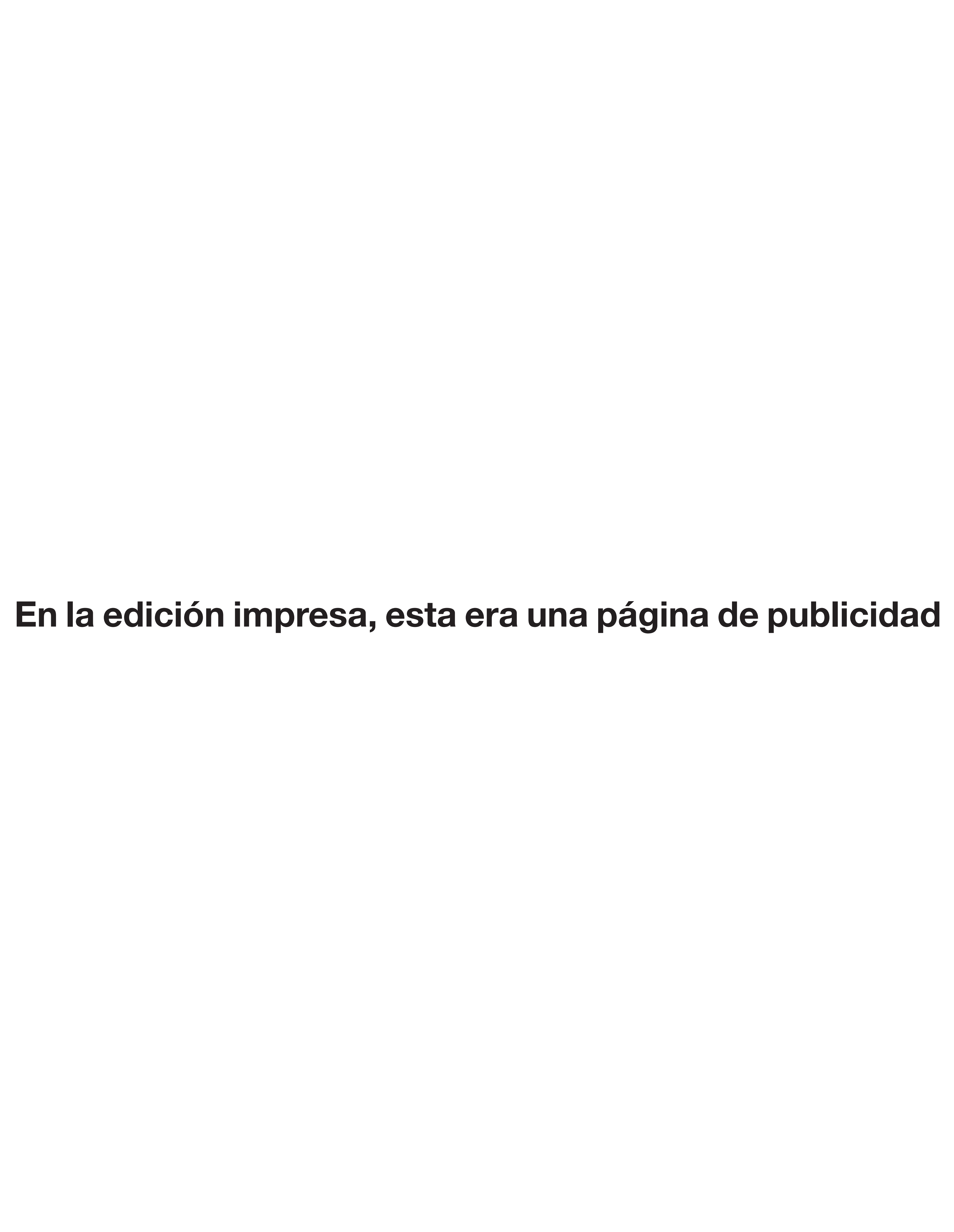
La versión de PS2 contará con contenidos y escenarios inéditos a los de Xbox.

«ALONE IN THE DARK»

¡Primeras imágenes!

De la película, claro. Ésta se centrará en el detective de lo paranormal Edward Carnby, interpretado por Christian Slater, que investiga la extraña muerte de un amigo suyo. Sus hallazgos le llevarán a enfrentarse a monstruos bizarros y unos demonios antiguos llamados Abskani. La antropóloga Aline Cedrac también aparece en el filme, que se estrenará a principios de 2005.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad



LAS MEJORES GUÍAS COMPLETAS PARA PS2



Soluciones y miles de trucos:

• **Supera el terror de Silent Hill 4.** Todos los mapas y enemigos, los finales, secretos y curiosidades es lo que los chicos de Play2Manía han preparado en este fantástico número.

• **Y además siete guías más** para que llegues al final de *Jak 3*, *Burnout 3*, *Pro Evolution Soccer 4*, *FIFA 2005*, *Van Helsing*, *Second Sight* y *Psi-Ops*.

• **Minifichas archivables.** Trucos y consejos para que jugar a *Spider-Man 2*, *Driv3r*, *X-Files Resist or Serve*, *Splinter Cell Pandora Tomorrow* y *Resident Evil Outbreak* sea mucho más fácil.

• **Más de 2000 trucos.** Y si eres un "tramposillo", nada mejor que echarle un vistazo a la estupenda sección de trucos que incluye la revista con los mejores trucos para los mejores juegos de PS2.

Ya a la venta.



DOBLE REGALO POKeMON

• **Póster gigante.** Este mes, doble regalo práctico. Por un lado mapa-póster de Kanto, con todas las rutas y pueblos en detalle; y por otro, calendario de Rojo Fuego y Verde Hoja.

• **Los misterios de Rojo y Verde.** ¿Qué se esconde en el archipiélago de islas al sur de Kanto? Si quieres descubrir los secretos mejor guardados por los maestros Pokémon no te pierdas el especial Pokémon que incluye la revista. Un viaje increíble a lo desconocido.

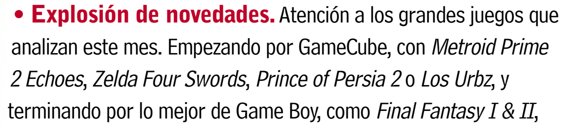
• **Explosión de novedades.** Atención a los grandes juegos que analizan este mes. Empezando por GameCube, con *Metroid Prime 2 Echoes*, *Zelda Four Swords*, *Prince of Persia 2* o *Los Urbz*, y terminando por lo mejor de Game Boy, como *Final Fantasy I & II*, *Los Increíbles*, *Metal Slug*... ¡No te lo pierdas!

• **Concursazos.** Toma nota, puedes ganar 1 GameCube, 10 GBA edición especial, 17 juegos (*Zelda Minish Cap*, *Mario Kart*, *Mario vs Donkey*) y 17 bongós para que nunca te falte el ritmo.

• **Guía de recorrido Rojo y Verde.** Segunda entrega del manual de estrategia para entrenadores de las nuevas ediciones. Mapas, trucos y pistas secretas para arrasar en el juego.

Ya a la venta.







¡¡VUELVE PC FÚTBOL!!

• **COMPUTER HOY JUEGOS** te presenta el retorno del mánager de fútbol más famoso de nuestro país: *PC FÚTBOL 2005*. Con su ayuda podremos emular las hazañas de presidentes, entrenadores y managers generales de los mejores clubes del mundo. También analizan *Medal of Honor Pacific Assault*, la primera expansión de *Call of Duty* y todas las novedades del mercado en 24 ordenadores distintos. Disfruta de sus mejores trucos, aprende con un curso práctico a disfrutar de *Los Sims 2* o ponte al día de las novedades de hardware más increíbles.

• **Como juego de regalo,** *COLIN McRAE RALLY 2.0*, uno de los mejores simuladores de rallys que existen para PC e hijo de la saga más famosa y realista de los juegos.

Ya a la venta.



SIENTE EL MIEDO CON RE4

• **Primer contacto con RE4:** La redacción de Hobby Consolas se ha estremecido tras recibir la primera versión jugable de *Resident Evil 4*, que saldrá primero para GC y después para PS2.

• **Las nuevas portátiles:** Ya han probado PSP y Nintendo DS, las nueva generación de consolas portátiles, y os lo cuentan todo sobre ellas: datos técnicos, juegos…



• **¡Súper regalo gratis!:** La carpeta de *GTA San Andreas*, para que presumáis con vuestros colegas.

A la venta el 23 de diciembre.

Micromanía

POR LA GLORIA DE ROMA

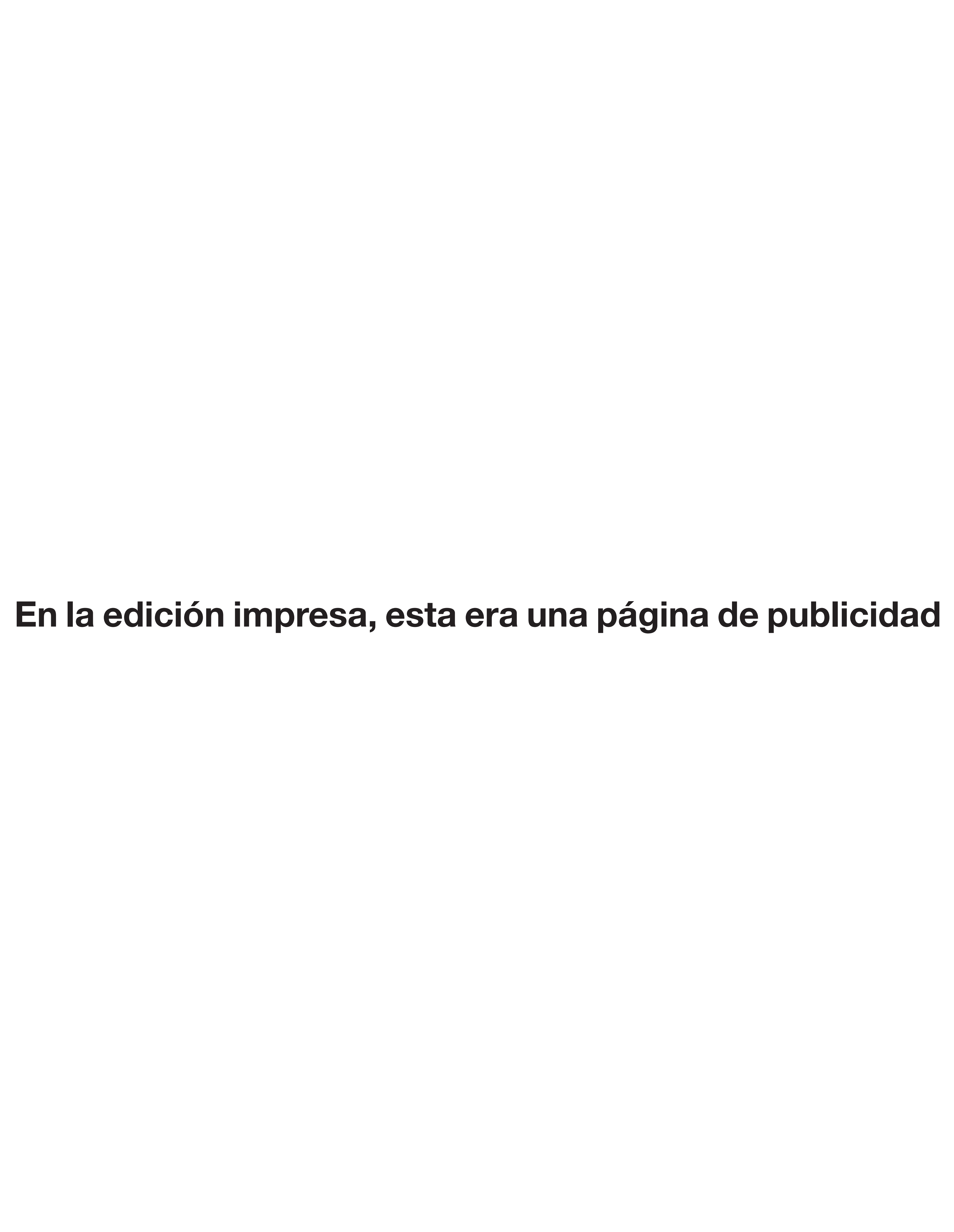
• **Imperivm III:** . Llega el último episodio una de las series de mayor éxito en la estrategia y el reportaje que le dedica Micromanía apunta a que será el mejor de todos.

• **Los mejores de 2004:** Micromanía te convoca para elegir los mejores juegos de 2004. Vota por tus favoritos y participarás en el sorteo de fabulosos premios.

• **En el DVD un juego original completo de regalo.** Este mes *Blade: The Edge of Darkness*. Y además, actualizaciones, vídeos, demos...

• **Solución especial de "Half-Life 2".** Un libro especial con todas las claves para llegar al final de *Half-Life 2*.

A la venta el 23 de diciembre


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EN BUSCA DEL SIMULADOR DE VELOCIDAD DEFINITIVO

GRAN TURISMO 4
THE REAL DRIVING SIMULATOR

Con más de 30 millones de juegos vendidos, la saga *Gran Turismo* se ha convertido en la referencia dentro de la velocidad, título que va a mantener durante muchos años gracias a la esperada e insuperable cuarta entrega...



Sony **Simulador de velocidad** Fecha prevista **23 de febrero 2005**

En 1997, Sony presentó en sociedad su primer *Gran Turismo* para PlayStation, un simulador de velocidad que "robó" el corazón de los amantes del motor gracias a su impecable factura técnica, y lo que resultó determinante, por ofrecer un control tremendamente realista y un gigantesco catálogo de coches. Estas premisas se han mantenido con cada nueva entrega, pero la fórmula magistral se ha ido depurando y perfeccionando hasta llegar al que será el simulador definitivo de PS2, *Gran Turismo 4*.

UN HOMENAJE AL MOTOR

Pese a los numerosos retrasos e inesperados cambios que hemos sufrido, como la ausencia del modo Online, según nos informa Sony España el juego por fin estará disponible en Europa a finales de febrero o principios de marzo. Para esas fechas, todos podremos darnos cuenta de que *GT4* ha nacido con la vocación de convertirse en un homenaje a toda la gente que



Gran Turismo 4 va a ser el simulador definitivo de PS2, y nos va a permitir correr por las calles de Italia, Japón y otras importantes ciudades con más de 700 coches reales.



Los vehículos se repartirán en numerosas categorías, desde vehículos "conceptuales" no a la venta a modelos clásicos, deportivos de competición, "muscle cars" y hasta todoterrenos.



Dispondremos de 3 vistas distintas: una desde el interior del coche, una trasera, y otra trasera más elevada (que es nueva).



Habrá más de 50 marcas y concesionarios de coches, entre los que encontraremos modelos coreanos, japoneses, europeos...



Las repeticiones serán uno de los puntos fuertes del juego, y ahora más que nunca dudaremos si entre si es un juego o realidad.

siente y vive el mundo del motor de una forma especial, como algo más que una simple afición. Por eso va a incluir todos los modos de juego y posibilidades de anteriores entregas, como los modos GT o Arcade, a los que hay que sumar un montón de sorpresas, novedades y detalles. A tal efecto, los genios de Polyphony Digital, los creadores de toda la saga *GT*, están dando los últimos retoques a un buen puñado de modos de juego nuevos, todos ellos orientados a disfrutar con el simple hecho de ver los coches más alucinantes del mercado.

DE PROFESIÓN, FOTÓGRAFO

Así, para ir abriendo boca, en Photo Mode nos convertiremos en el improvisado fotógrafo de una revista especializada en motor, y tendremos a nuestro alcance cerca de 700 coches, todos ellos reales, los cuales podremos fotografiar en distintas zonas del mundo, como un concurrido cruce en el distrito japonés de Shibuya o la plaza de San Marcos en Italia. Dentro de esta modalidad tendremos que hacer fotos de "estilo", es decir, con el coche quieto, donde tendremos a nuestro alcance tendremos opciones como escoger el encuadre, colocación del coche, el grado de zoom o incluso si queremos que las ruedas estén giradas hacia un lado u otro. Además, podremos elegir el tipo de papel en el »

Si nada se tuerce a última hora, Gran Turismo 4 estará entre nosotros el 23 de febrero de 2005.



Circuitos como el de Nürburgring han puesto a prueba la capacidad de PS2, con su trazado que supera los 20 kilómetros.



La conducción resultará mucho más real y llena de matices, como la dificultad para virar a grandes velocidades.



El sonido, como en anteriores *GT*, ha sido capturado directamente de los coches reales, y pondrá la guinda a un juego excepcional.

Con las colisiones, nuestra visión sufrirá todo tipo de vibraciones y distorsiones, en un intento por emular una colisión real.



Como en las anteriores entregas, los coches no se abollarán en las colisiones, aunque sus creadores dicen que en *GT5* esto cambiará.


Todos los coches vistos en *GT3* están siendo remodelados desde cero, y contarán con un mayor número de polígonos.

» que queremos la foto (color, sepia o b/n) e incluso sacarlas en papel con una impresora USB. Además, Polyphony también ha expresado su interés en incluir otra opción llamada Photo Driving, es decir, para realizar fotografías de coches en marcha... pero en la beta que hemos probado no está disponible. Siguiendo en esta línea, disfrutar al máximo con la simple visión de los coches, Polyphony también ha desarrollado un nuevo sistema de control de los vehículos, llamado B-Spec. Gracias a este sistema, que podremos utilizar en cualquier carrera del juego, nos convertiremos en el director del piloto, y nos limitaremos a darle órdenes en carrera, como cambiar de marcha, intentar adelantar o mantener la posición. Sin duda, una idea muy original, que tras un par de carreras, nos ha parecido atractiva.

GT4 va a ser un homenaje a los amantes del motor, tal y como demuestran los nuevos modos de juego.

EL REGRESO DEL MODO GT

Todas estas opciones y novedades van a estar integradas, en principio, en el modo GT, que sin lugar a dudas volverá a ser el punto caliente del juego. Como ya se ha dicho hasta la saciedad, ofrecerá un total de 50 circuitos distintos, que también podremos recorrer en sentido inverso, cerca de 700 coches reales pertenecientes a las más prestigiosas firmas del motor, así como un sinfín de competiciones... pero también muchas sorpresas y novedades.



UN SUEÑO HECHO REALIDAD PARA LOS AMANTES DEL MUNDO DEL MOTOR

→ El modo Gran Turismo, al detalle

Aún en desarrollo, y con algunos aspectos sin cerrar, el modo GT volverá a ser la estrella del juego. Y el "problema" es que los chicos quieren meter tantas cosas que van a necesitar más de una pantalla de mapa de juego. Concesionarios, coches de segunda mano, tiendas de piezas, vestíbulos de competiciones... una locura.



■ EL MAPA CENTRAL DE JUEGO

Promete ser el más grande de toda la saga, y en él encontraremos las típicas licencias, nuevos tipos de carrera, como "Misión" y muchas más sorpresas.



■ CLASIFICACION DE LOS VEHÍCULOS

GT4 va a ser un increíble catálogo de coches, y podremos ordenalos por fabricantes, por fecha de construccion, e incluso hacer listas con nuestros modelos favoritos.



■ MODOS ADICIONALES

Aparte de correr, y el sistema de conducción B-Spec, también vamos a poder dedicarnos a la fotografía, que estará también disponible dentro del modo GT.



■ TIENDAS Y CONCESIONARIOS

Como siempre, al ganar recibiremos créditos, que podremos emplear en comprar piezas o mejores coches, que podrán ser tanto nuevos como de segunda mano.

Efectos como el humo, los reflejos en las carrocerías o las luces y sombras darán un realismo impresionante a las carreras.

RELÁJATE Y DISFRUTA, QUE OTROS SE ENCARGAN DE CONDUCIR...

→ Las opciones del modo B-Spec

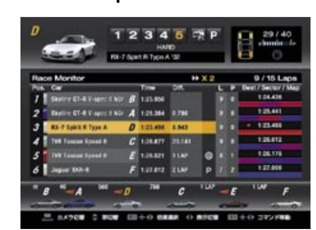
B-Spec es otra de las nuevas opciones del juego. Consiste en que nosotros no pilotamos el coche, y nos limitamos a dar órdenes al piloto. De este modo, de forma muy sencilla podemos decirle que suba o baje de marcha, que se mantenga toda la carrera en quinta, que intente adelantar... mientras nosotros flipamos con la carrera.



Las órdenes que podemos dar al piloto serán básicas, pero contundentes.



Al comenzar una carrera podremos elegir entre pilotar el coche o B-Spec.



También podremos seguir la carrera de una forma más "estadística".

Por empezar por algún sitio, parece ser que sí, que finalmente habrá "tuning", tal y como nos ha asegurado Sony España, y aunque todavía no están confirmadas todas las piezas, parece ser que como mínimo podremos instalar nitro en ciertos modelos y tomar parte en competiciones para coches retocados.

Siguiendo con las competiciones, también está asegurado el regreso de las carreras de resistencia, los circuitos de rally (en las que incluso veremos tramos nevados) o incluso nuevas categorías que Polyphony no ha querido entrar a detallar, como competiciones de potencia y velocidad o un novedoso modo "Misión", en el que supuestamente tendremos que superar retos como ganar una carrera con los neumáticos desgastados o remontar una última posición en dos vueltas a un circuito. El modo GT lo cerrarán las licencias de conducir, que llegarán con un montón de pruebas nuevas y competiciones por marcas y tipos de vehículo, la reaparición de los mercados de coches de segunda mano y alguna que otra sorpresa más, que a buen seguro harán las delicias de los amantes del motor.

La ausencia del modo Online no ensombrecerá las increíbles posibilidades de juego que encierra GT4.

SENSACIONES EN CARRERA

Dejando a un lado el modo GT, a la hora de conducir también vamos a notar muchas diferencias y matices respecto a la anterior entrega, *GT3*,



Un detalle para fans de la saga: se han incluido algunos circuitos de los *GT* de PSOne, remodelados para la ocasión.



Tampoco será igual conducir en terrenos diferentes, como asfalto, tierra o nieve. Se ha trabajado para que notemos la diferencia.



GT4 mostrará hasta seis coches en pantalla, el número ideal para mantener un nivel de detalle que presente modelos ultrarealistas.



Ya sean reales o ficticios, los circuitos gozarán de un realismo y un detalle asombroso, destacado los trazados urbanos.



Cada vehículo del juego reaccionará de forma única según su peso, potencia, aerodinámica...



Los 50 circuitos podrán recorrerse en sentido contrarío, lo que da 100 trazados distintos.


La mejora gráfica del juego con respecto a *GT4 Prologue* nos ha impresionado. Nunca un juego de coches ha lucido a este nivel.

EL SER HUMANO, CADA VEZ MÁS INTEGRADO EN EL JUEGO

No sólo coches... también humanos

Hasta ahora, las carreras de la saga *GT* parecía que se desarrollaban en un mundo irreal, casi desierto, ya que la presencia de público brillaba por su ausencia o los resultados eran flojos. La cosa va a cambiar...


Ahora podremos ver a los pilotos moverse dentro de los descapotables.


También veremos al equipo de boxes al completo trabajar en los coches.



El público, sin llegar a ser 3D, resultará un poco más creíble y mejor animado.

e incluso el más reciente *GT4 Prologue*. La principal diferencia es que va a transmitir la sensación de ser aún más simulador si cabe. Los coches van a dar sensación de que pesan más y que cuesta girar más en las curvas cuando vamos a 200 por hora. Por su parte, el control de cada vehículo va a presentar aún más matices, resultará más diferente, e incluso notaremos diferencias dependiendo de la superficie en la que corramos (nieve, asfalto...). Todos estos detalles afectarán incluso a la física, donde sentiremos una suspensión e inercia más creíbles, y detalles como temblores que dificultan la visión al chocarnos contra otros vehículos o las barreras de las pistas. Desde luego, os podemos

Con un estilo de conducción aún más realista, GT4 quiere ser el mejor simulador de la Historia.

garantizar que pilotar un coche de *GT4* se acerca aún más a la sensación de conducir en la realidad.

TÉCNICAMENTE IMPECABLE

Por increíble que parezca, también vamos a disfrutar de un notable salto gráfico respecto a lo que vimos hace unos meses en la versión *Prologue.* Los circuitos, en su inmensa mayoría, van a basarse en pistas de competición reales, como Tsukuba o el gigantesco Nürburgring (más de 20 kilómetros de recorrido), e inclu-


Las competiciones del modo "Gran Turismo" serán más flexibles, y podremos enfrentar a coches de categorías muy diferentes.


El abanico de vehículos abarcará modelos desde los años 40 hasta la actualidad. Un sueño para los aficionados al motor.



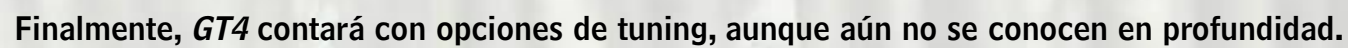
El mayor nivel de detalle no ha sido un obstáculo para que en *Gran Turismo 4* haya aumentado la sensación de velocidad.



La IA de los rivales será también la más avanzada de toda la saga.

GT4 va a demostrar que el poder de PS2 aún no ha tocado techo. Proezas como incluir un circuito de 20 kilómetros (el de Nurburgring) lo dejarán claro.





Finalmente, *GT4* contará con opciones de tuning, aunque aún no se conocen en profundidad.



El público volverá a ser el único elemento no tridimensional, aunque su aspecto también ha mejorado.

so van a plasmar las calles y zonas más importantes de ciudades reales, como Japón, Francia o Italia. Su solidez, riqueza de detalles y acabado van a conseguir dejar a más de uno con la boca abierta, porque con el corazón en la mano, nunca antes habíamos visto unos circuitos tan bien acabados. A esto hay que sumar un modelado de los coches inigualable, una sensación de velocidad aún superior (hemos probado la versión japonesa, y la versión PAL será aún más rápida).

> **El preciosismo gráfico de coches y circuitos irá más allá de los visto en cualquier juego de coches.**

PRIMERAS IMPRESIONES

El esperado regreso de *Gran Turismo* no podía apuntar mejores maneras. Tras haber visto la versión *Prologue* hace unos meses, la verdad, no esperábamos un salto tan importante en tan poco tiempo. Gráficamente va a ser el mejor juego de coches de PS2 y en cuanto a opciones... mejor ni pensarlo: tiene pinta de tener miga para rato.

Sin duda, la ausencia más importante va a ser el modo Online, desde luego, pero no va a ser impedimento para que *GT4* se convierta en una experiencia única e irrepetible.

Eso sí, tampoco va a ser el único juego potente de 2005, como puedes leer a continuación...



El modo Gran Turismo seguirá siendo el centro del juego: comprar coches, mejorar la mecánica, disputar competiciones...



Polyphony también va a incluir algún que otro todoterreno entre los 700 coches, aunque la oferta se centrará en los utilitarios.



La saga irá más allá de la conducción: novedades como el Photo Mode nos harán vivir la magia del motor desde otros ángulos.

VISITA TOKIO, PARÍS SEUL, ITALIA, ESTADOS UNIDOS Y OTRAS IMPORTANTES CIUDADES EN TU PROPIO CUARTO

Los circuitos: un paseo por el mundo sin salir de casa

Otro de los aspectos más interesantes de *GT4* va a ser su catálogo de circuitos, en el que va a haber tanto pistas de competición real como tramos y zonas de ciudades reales reconvertidos en trazados para las carreras. Y eso sin olvidarnos de los entornos de Photo Mode, donde podremos dar rienda suelta a nuestra creatividad fotográfica.



CIRCUITOS PARA SOÑAR

La plaza Times Square de New York, la Opera de París, las calles de Shibuya... y otros 46 cuidados entornos, algunos ficticios, listos para la competición.



Y PARA FOTOGRAFIAR...

El puente de Brooklyn, distintos barrios japoneses o la plaza de San Marcos servirán de excepcional marco de fondo para las fotos de nuestros coches favoritos.



RÉPLICAS EXACTAS

En los circuitos encontraremos calles, paseos y monumentos reconocibles, como el Arco del Triunfo en Francia o el centro económico de Seul. Un placer para los ojos.



NUEVAS SUPERFICIES

GT4 volverá a ofrecernos experiencias de conducción completamente distintas: no es lo mismo pilotar un deportivo sobre el asfalto que un coche de rally sobre hielo.

LOS FUTUROS ÉXITOS DE 2005

¡¡¡TODOS LOS JUEGAZOS QUE ARRASARÁN EN LOS PRÓXIMOS MESES!!!

Si el año 2004 os ha parecido intenso en lo que se refiere a la cantidad de "titulazos" que han salido, preparaos para lo que se nos viene encima. En este 2005 vamos a disfrutar de juegos verdaderamente revolucionarios que van a exprimir a tope el potencial de nuestra PS2. ¿Queréis saber cuáles son?



Resident Evil 4
Metal Gear Solid 3 Snake Eater
Midnight Club 3 Dub Edition
Devil May Cry 3
Final Fantasy XII
Tekken 5
Wanda and the Colossus
Splinter Cell Chaos Theory
Timesplitters Future Perfect



2005 SERÁ EL AÑO DE *RESIDENT EVIL* EN PS2

→ Y además... RE Outbreak 2

Como "aperitivo" hasta que llegue *Resident Evil 4*, en verano podremos disfrutar de la segunda entrega de *Resident Evil Outbreak*. El concepto de juego será similar al del primero (cooperar para sobrevivir), pero esta vez sí nos llegará Online.





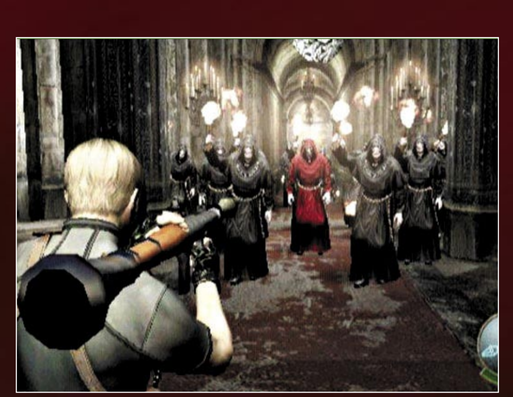
LA AVENTURA DE TERROR MÁS DESEADA, TAMBIÉN EN PS2

→ Resident Evil 4

■ Compañía: **Capcom** ■ Fecha: **Finales 2005** ■ Tipo: **Survival Horror**

La saga de terror más conocida va a regresar a PS2 por la puerta grande. Y os aseguramos que esta entrega será la más espectacular y aterradora de toda la serie.

Uno de los juegos "exclusivos" más deseados de GameCube va a dejar de serlo para gozo y deleite de los que poseemos una PS2. En *Resident Evil 4* vamos a ponernos en la piel de Leon S. Kennedy (uno de los protagonistas de *RE2*), que llegará a un pueblecito de la España "profunda" tras las huellas de Ashley Graham, la desaparecida hija del presidente de los Estados Unidos. Allí no nos enfrentaremos contra zombies, sino contra los "infectados", humanos mucho más rápidos, listos y letales que los enemigos típicos de los *RE*. Aparte de estos lugareños, durante el juego nos las veremos con una secta de monjes fanáticos y con un buen puñado de enormes monstruos, como un gigante o una espeluznante criatura marina. De hecho, por lo que hemos podido ver la acción se llevará todo el protagonismo, teniendo a nuestra disposición todo tipo de armas y "gadgets", como prismáticos. Además, a partir de cierto punto del juego tendremos que proteger a Ashley (y controlarla en algunos momentos). Nuevas y espectaculares acciones que se realizarán con sólo pulsar un botón (como saltar por las ventanas) o la posibilidad de montar en algunos vehículos (como una lancha) son sólo dos sorpresas más de las muchas que nos esperan en este Survival Horror que será todo un bombazo. Eso sí, no lo veremos en PS2 hasta finales de 2005.



Capcom aún no ha mostrado imágenes de la versión de PS2, pero éstas de GameCube tienen una pinta realmente espeluznante, ¿verdad?



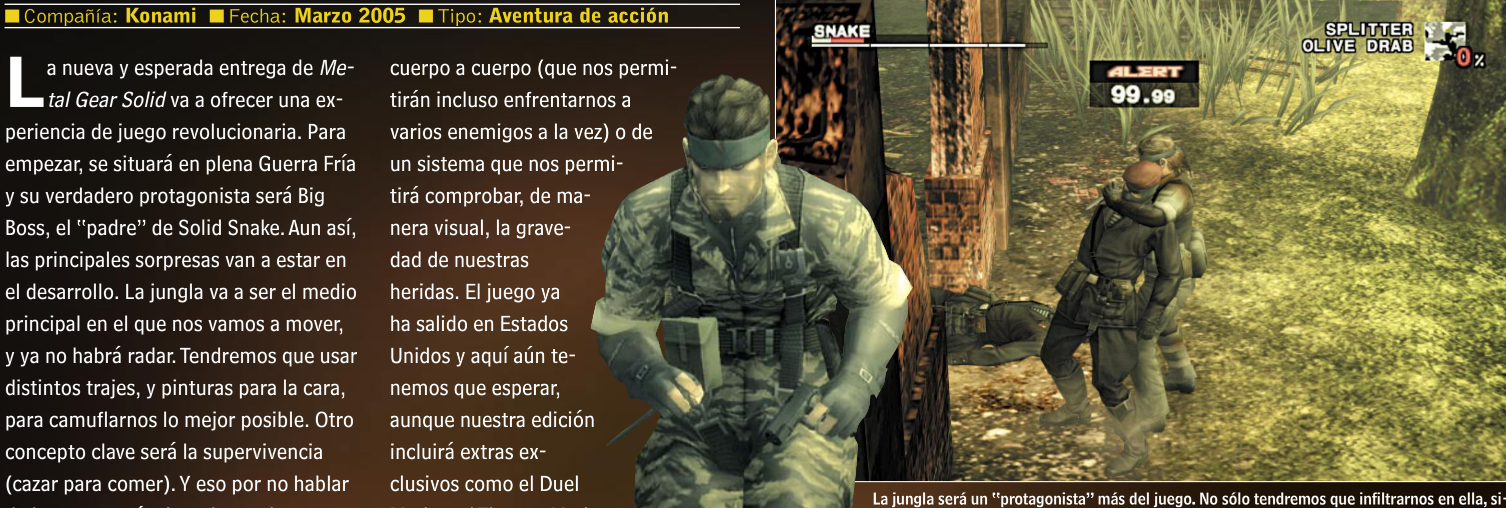
En *Resident Evil 4* predominará la acción sobre el resto de los componentes, pero también habrá que proteger a Ashley, entre otras cosas.

LA AVENTURA DE ACCIÓN MÁS ESPERADA ESTÁ CADA VEZ MÁS CERCA

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

■ Compañía: **Konami** ■ Fecha: **Marzo 2005** ■ Tipo: **Aventura de acción**

La nueva y esperada entrega de *Metal Gear Solid* va a ofrecer una experiencia de juego revolucionaria. Para empezar, se situará en plena Guerra Fría y su verdadero protagonista será Big Boss, el "padre" de Solid Snake. Aun así, las principales sorpresas van a estar en el desarrollo. La jungla va a ser el medio principal en el que nos vamos a mover, y ya no habrá radar. Tendremos que usar distintos trajes, y pinturas para la cara, para camuflarnos lo mejor posible. Otro concepto clave será la supervivencia (cazar para comer). Y eso por no hablar de las nuevas técnicas de combate cuerpo a cuerpo (que nos permitirán incluso enfrentarnos a varios enemigos a la vez) o de un sistema que nos permitirá comprobar, de manera visual, la gravedad de nuestras heridas. El juego ya ha salido en Estados Unidos y aquí aún tenemos que esperar, aunque nuestra edición incluirá extras exclusivos como el Duel Mode y el Theatre Mode.



La jungla será un "protagonista" más del juego. No sólo tendremos que infiltrarnos en ella, sino también sobrevivir en un medio hostil, cazar para comer, pintarnos para camuflarnos, etc.



La trama será apasionante, apoyada con abundantes videos y charlas.



Hay enemigos con nombres tan inquietantes como The Pain o The End.



Gráficamente no dejará de sorprendernos ni un sólo instante.

TUNING Y APASIONANTES CARRERAS URBANAS AL MÁXIMO NIVEL

Midnight Club 3 Dub Edition

■ Compañía: **Rockstar**
■ Fecha: **Finales de enero 2005**
■ Tipo: **Velocidad**





En *Midnight Club 3 Dub Edition* se va a mantener el concepto de la serie (carreras nocturnas y urbanas con total libertad de conducción), pero mejorándolo con un montón de novedades, como la inclusión de más de 50 vehículos reales (que además se deforman con los choques) o infinitas opciones de tuning (con componentes igualmente reales). Así, podremos modificar a nuestro antojo los coches tanto por dentro como por fuera. En esta ocasión, las carreras se desarrollarán en 3 ciudades: Detroit, San Diego y Atlanta, todas con su tráfico variable, atajos, etc. y perfectamente reconocibles. Si a todo esto le sumáis un renovado apartado gráfico (el motor ha sido rediseñado) y una completa banda sonora, tendréis un futuro éxito en el género de la velocidad.



MC3 ofrecerá alucinantes carreras con coches reales (como Lotus o Pontiac) altamente "tuneables".

LOS DEMONIOS TIENEN LOS DÍAS CONTADOS...

→ Devil May Cry 3

■ Compañía: **Capcom** ■ Fecha: **Marzo 2005** ■ Tipo: **Aventura de acción**

El cazademonios Dante regresa con una aventura espectacular y que rebosa acción por los cuatro costados. ¿Te lo vas a perder?

El tercer *Devil May Cry* será en realidad una precuela de los otros dos. En él veremos a un Dante más salvaje, que deberá enfrentarse a su malvado hermano gemelo, Virgil. El desarrollo será tan intenso como en toda la saga: sencillos puzzles y frenéticos y constantes combates contra hordas demoníacas de todo tipo. Para acabar con los demonios, contaremos con un "repertorio" de armas similar al de las anteriores entregas (nuestras inseparables pistolas Ébano y Marfil, nuestra espada...), pero con una gran novedad. Y es que esta vez, antes de jugar, deberemos elegir qué estilo de combate queremos potenciar: cuerpo a cuerpo, ataques a larga distancia, defensa y acciones evasivas. En cuanto al apartado gráfico, nosotros ya hemos podido verlo y os aseguramos que será deslumbrante, muy superior a lo visto en los anteriores. Si te gusta la acción, tienes una cita con *DMC3*.



El desarrollo de *DMC3* presentará constantes y frenéticos combates contra todo tipo de demonios.



La novedad estará en que podremos potenciar uno de los 4 estilos de ataque, sin renunciar al resto.



Gráficamente será deslumbrante, ya que ofrecerá un sistema de cámaras más cercano y satisfactorio.

→ La mejor acción bélica

Si te atraen los juegos de guerra, estás de enhorabuena porque el año 2005 nos va a traer un buen "puñado" de buenos juegos dentro de este subgénero. A continuación te presentamos los más esperados...

→ BROTHERS IN ARMS

■ Compañía: **UbiSoft**
■ Fecha: **Primavera 2005**
■ Tipo: **Shoot'em up subjetivo**



Ambientado también en plena Segunda Guerra Mundial, en *Brothers in Arms* nos pondremos en la piel del sargento Matt Baker y estaremos al frente de un escuadrón de soldados, a los que tendremos que dar órdenes (la IA promete ser increíble). Gráficamente será impactante.

→ COMMANDOS STRIKE FORCE

■ Compañía: **Pyro Studios**
■ Fecha: **Primavera 2005**
■ Tipo: **Shoot'em up subjetivo**



Pyro Studios, el grupo de desarrollo español responsable de la genial saga *Commandos*, volverá con un enfoque más directo pero sin renunciar a la estrategia. *CSF* será un shooter en el que manejaremos a un boina verde, un francotirador y un espía, en un desarrollo plagado de acción.

→ BATTLEFIELD MODERN COMBAT

■ Compañía: **EA Games**
■ Fecha: **Finales 2005**
■ Tipo: **Shoot'em up subjetivo**



Battlefield Modern Combat va a revolucionar el panorama Online con sus batallas para hasta 24 jugadores. Además, también se va a incluir un absorbente modo Historia para un solo jugador.

LA MAGIA Y EL ROL POR EXCELENCIA SIGUEN SIENDO COSA EXCLUSIVA DE PS2

→Final Fantasy XII

■ Compañía: **Square-Enix** ■ Fecha: **Diciembre** ■ Tipo: **Juego de Rol**



Square-Enix ya está casi a punto de lanzar la duodécima entrega de *Final Fantasy*, su saga de juegos de rol más popular, que verá la luz en Japón en primavera, un fecha que haría posible su lanzamiento en Europa a finales de 2005.

Como siempre, sus creadores han partido de cero a la hora de crear esta nueva entrega, y sólo van a mantener los combates por turnos y la ingente cantidad de hechizos y habilidades como único denominador común con anteriores entregas.

La historia nos meterá de lleno en un conflicto armado entre dos reinos, en el que están sucumbiendo muchos inocentes que apenas tienen nada que ver. Uno de ellos, un joven llamado Vaan, perderá a toda su familia y se unirá a Ashe, la princesa de un reino sometido, para levantar al pueblo y crear una rebelión.

El universo en el que se ambientará el juego será el más fantástico de todos, ya que en él convivirán distintas razas, y tipos de personaje.

Nosotros, en combate, sólo podremos manejar a tres, aunque en nuestro grupo habrá muchos más, entre los que no faltarán guerreros, arqueros, magos, ladrones...

Gráficamente recordará a *Vagrant Story*, un exitoso juego de rol de PSone y será el primer *FF* en ofrecer control sobre la cámara, lo que nos permitirá admirar hasta el último detalle de los impresionantes escenarios.

En fin, *FFXII* tiene todas las papeletas para convertirse en uno de los mejores juegos de rol de PS2, por delante incluso del intocable *FFX.* Ojalá podamos salir de dudas en 2005...

Los combates seguirán siendo por turnos, aunque prometen ser mucho más rápidos, y por fin, no todos serán aleatorios, es decir, veremos a los enemigos antes de entrar en combate.



En el sistema de combates habrá numerosas novedades y cambios, como el arco que indica la siguiente acción de nuestro compañero. Eso sí, como podéis ver, las criaturas tendrán un diseño francamente alucinante.

PREPÁRATE PARA EL TORNEO DE LUCHA MÁS IMPACTANTE

→TEKKEN 5

■ Compañía: **Namco** ■ Fecha: **Verano 2005** ■ Tipo: **Lucha**

La quinta entrega de la saga de lucha más prestigiosa ofrecerá el estilo de combate típico de la saga (aunque el repertorio de golpes se ha renovado y ampliado) y tendrá más de 20 luchadores, incluyendo tres nuevos: Feng Wei (un maestro del Kenpo), Raven (un letal ninja) y Asuka Kazama (la prima de Jin, con el estilo "de la familia"). Otra novedad es que podremos vestir a los personajes a nuestro antojo, cambiándoles las diferentes prendas que iremos desbloqueando a medida que avancemos en el juego. Pero lo que más os impactará será su fenomenal apartado gráfico, el más impresionante de la saga. Saldrá el próximo verano.



Tekken 5 ofrecerá más de 20 luchadores (incluyendo tres nuevos). Podremos cambiarles la ropa.



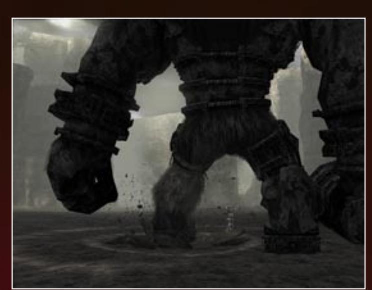
Se mantendrá el estilo de lucha clásico de la saga, aunque gráficamente será aún más espectacular.

LA AVENTURA MÁS ORIGINAL DE LOS ÚLTIMOS TIEMPOS

→Wanda and the Colossus

■ Compañía: **Sony** ■ Fecha: **Primavera 2005** ■ Tipo: **Aventura**





Nuestro objetivo en la aventura será trepar por estos gigantes para buscar sus puntos débiles.



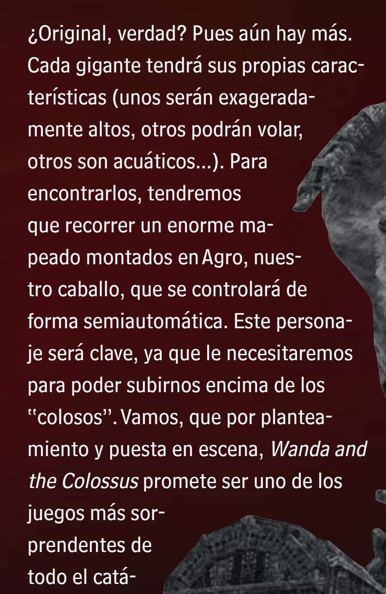
Habrá que recorrer enormes zonas montados en Agro, que nos ayudará a subirnos en los "colosos".



Cada "coloso" será una fase "viva" en sí misma que hará lo posible para que no trepemos por él.

Los creadores de *Ico* (uno de los juegos más originales de PS2) van a volver a sorprendernos con su nueva creación: *Wanda and the Colossus*. En él controlaremos a un joven que tiene ante sí la misión de resucitar a una muchacha. El problema es que, para conseguirlo, deberá derrotar a los "colosos" unas criaturas gigantescas que habitan en este mundo de fantasía. ¿Y cómo vamos a derrotar a unos monstruos tan descomunales controlando a un joven que sólo irá armado con una espada y un arco? Pues muy fácil: subiéndonos encima de ellos y buscando sus puntos débiles. Cada uno de los "colosos" será una fase en sí misma, una fase "viva" que hará todo lo posible por aplastarnos, lanzarnos al vacío, etc.

¿Original, verdad? Pues aún hay más. Cada gigante tendrá sus propias características (unos serán exageradamente altos, otros podrán volar, otros son acuáticos...). Para encontrarlos, tendremos que recorrer un enorme mapeado montados en Agro, nuestro caballo, que se controlará de forma semiautomática. Este personaje será clave, ya que le necesitaremos para poder subirnos encima de los "colosos". Vamos, que por planteamiento y puesta en escena, *Wanda and the Colossus* promete ser uno de los juegos más sorprendentes de todo el catálogo de PS2.



→ Acción sin descanso

Como os podéis imaginar, en este año que entra no van a faltar atractivas propuestas dentro del género de la acción. Aquí te adelantamos tres títulos sumamente prometedores, pero sin duda habrá más...

→DESTROY ALL HUMANS!

■ Compañía: **THQ**
■ Fecha: **Febrero 2005**
■ Tipo: **Acción**



Crypto es un marcianito con mucha mala "uva" que llega a la Tierra con un sólo propósito: conquistarla. Para ello, tendremos un buen arsenal alienígena (platillo volante, láser...) y poderes, como telequinesis o control mental. Tendrá mucho humor negro y guiños a las pelis de los '50 del género.

→COLD FEAR

■ Compañía: **UbiSoft**
■ Fecha: **Marzo 2005**
■ Tipo: **Survival Horror**



En *Cold Fear* asumiremos el papel de Tom Hansen, un guardacostas que tendrá que investigar en un ballenero encallado cerca de Alaska. Allí descubriremos con terror que la tripulación se ha convertido en zombis, y habrá que acabar con ellos usando un variado arsenal.

→STAR WARS EPISODIO III

■ Compañía: **LucasArts**
■ Fecha: **Mayo 2005**
■ Tipo: **Acción**



Coincidiendo con el estreno de la película llegará este juego de acción en tercera persona en el que controlaremos tanto a Obi-Wan Kenobi como a Anakin Skywalker, con sus armas y poderes Jedi.

EL ESPÍA MÁS REALISTA PREPARA SU REGRESO DE ENTRE LAS SOMBRAS

→Splinter Cell Chaos Theory

■ Compañía: **UbiSoft** ■ Fecha: **Marzo 2005** ■ Tipo: **Aventura de acción**

La nueva aventura de Sam Fisher se sitúa en 2008, en plena guerra de la información. Aunque su desarrollo promete ser más abierto, en las misiones lo mejor será acabar con los enemigos silenciosamente antes que "liarnos" a tiros (cosa que podremos hacer, aunque conllevará más riesgos). En este sentido, volveremos a contar con lo último en tecnología militar, tanto en armas (como el rifle SC20K o granadas de humo) como en "gadgets" (cable óptico, gafas de visión nocturna...). Sin embargo, en esta entrega el arma básica será el cuchillo, que nos dará un montón de posibilidades en la lucha cuerpo a cuerpo. Además, el nuevo *SC* tendrá un gran componente Multijugador, tanto tipo "versus" (parecido al de *Pandora Tomorrow*) como cooperativo. En este último caso, habrá que coordinar nuestros movimientos con los de un amigo para poder superar las misiones, y podrá disfrutarse tanto Online como Offline a pantalla partida. Será un motivo más para no perdernos el nuevo *SC*.



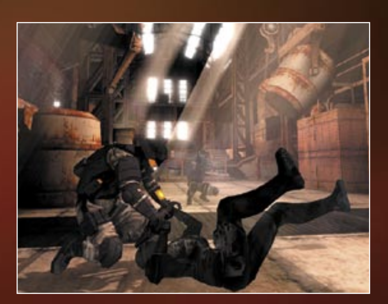
En *Splinter Cell Chaos Theory* el sigilo volverá a ser fundamental. Aunque podremos decidir libremente cómo afrontamos cada misión, lo mejor para seguir vivos será eliminar a los enemigos silenciosamente.



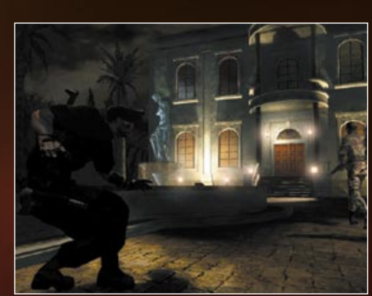
Contaremos con todo tipo de armas y gadgets, aunque el cuchillo será nuestro principal aliado.



El argumento volverá a sumergirnos en una realista trama política, esta vez ambientada en 2008.



Habrá dos tipos de modo Multijugador, uno tipo "versus" y otro cooperativo que va a ser la bomba.



El apartado gráfico promete ser espectacular, superando con creces a las dos entregas anteriores.

DISPAROS SUBJETIVOS A TRAVÉS DEL TIEMPO

→Timesplitters Future Perfect

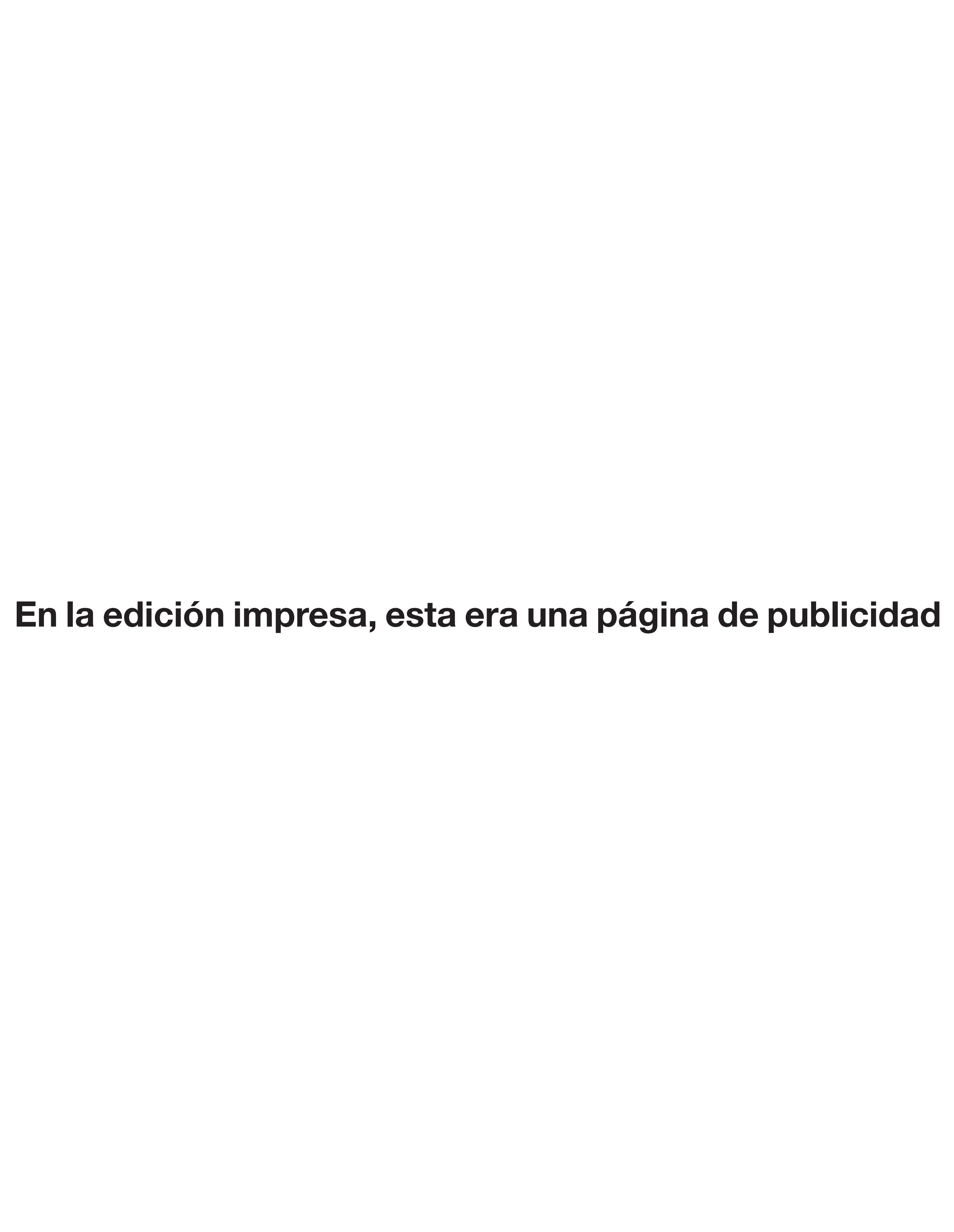
■ Compañía: **EA Games**
■ Fecha: **Primavera 2005**
■ Tipo: **Shoot'em up**







El nuevo episodio de la serie de shooters *Timesplitters* volverá a proponernos viajes a través del tiempo. La aventura se desarrollará entre 1914 y 2041, así que ya os podéis imaginar que cada fase tendrá armamento y vehículos propios de la época en la que se desarrolla. Las misiones serán muy variadas, una característica fundamental en la saga. Las habrá de infiltración, de ataque "puro y duro", etc. Pero lo mejor de todo es que podremos disfrutarlas de forma cooperativa con un amigo. De hecho, uno de los puntos fuertes del juego volverá a la gran variedad de modo Multijugador, incluyendo un potente modo Online, válido para hasta 16 jugadores simultáneos. Un fenomenal apartado gráfico será la guinda para un título que no deberían perderse bajo ningún concepto los fanáticos de la acción en primera persona.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16+ Compañía **Activision** | Género **Shoot´em up subjetivo** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Call of Duty: Finest Hour

La más espectacular recreación de la Gran Guerra

Tras su exitoso paso por PC, *Call of Duty* trae a PS2 toda la espectacularidad de la II Guerra Mundial, gracias a una gran ambientación donde no faltan épicos momentos de aquel conflicto.



En algunas misiones, nos ponemos a los mandos de un tanque para abrirnos paso a base de cañonazos contra otros carros de combate y las tropas de infantería.



El modo Historia se desarrolla en tres lugares distintos, el Frente Oriental, Occidental y Norte de África, donde manejamos personajes y armas diferentes.



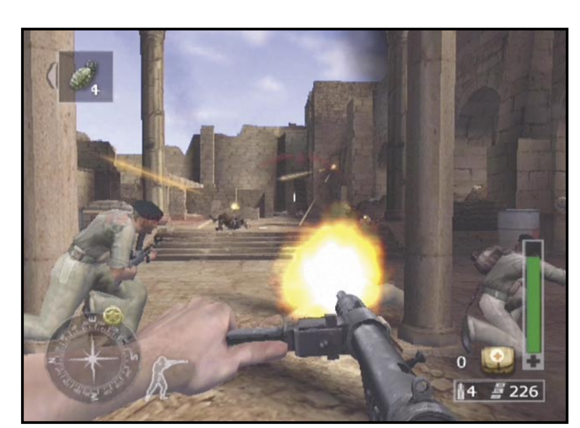
Los tiroteos son de una intensidad brutal gracias al extraordinario sistema de control, y a la conseguida Inteligencia Artificial de enemigos y aliados.



A finales del año pasado, aparecía en PC un shoot'em up basado en la II Guerra Mundial que, por su genial ambientación y su capacidad para poner cientos de soldados en pantalla, se convirtió rápidamente en referencia dentro de su género. Su nombre: *Call of Duty*. Ahora, podemos disfrutar en PS2 de este shooter para regocijo de los amantes de la acción bélica, que no encontrarán una simple conversión a consola, sino un juego totalmente nuevo, que conserva todas las bondades que le hicieron grande en PC. De esta manera, se ha mantenido intacta una genial ambientación, capaz de transmitir la sensación de estar metidos de lleno en un conflicto real donde se suceden los bombardeos continuos, el fuego cruzado entre enemigos y aliados, soldados que combaten y caen heridos a nuestro lado... Sin duda, la mejor ambientación vista en un shoot'em up bélico, repleta de momentos épicos y las situaciones más variadas.

ESTA FASCINANTE AMBIENTACIÓN no sería nada sin su correspondiente dosis de acción y de eso el juego tiene para dar y tomar. Así, podemos vivir intensos combates en las 19 misiones que componen el modo Campaña. Según el nivel que juguemos, adoptaremos el papel de un soldado ruso, inglés o americano en distintas batallas del Frente


La II Guerra Mundial es el marco de este shooter, en el que la conseguida ambientación juega un papel clave para meternos en los vibrantes tiroteos.


En todo momento nos sentiremos parte de un conflicto auténtico gracias al realismo bélico: intenso fuego cruzado, bombardeos, soldados caídos, etc.





Oriental, Occidental y del Norte de África. En cada una de estas batallas, debemos cumplir diferentes objetivos (escapar de las líneas enemigas, destruir objetivos estratégicos...) mientras usamos el amplio abanico de armas disponibles para eliminar a los inteligentes soldados nazis que se parapetan o huyen, en función de nuestras acciones y la de los nuestros aliados, que permanecen combatiendo junto a nosotros en todas las misiones. Y no sólo eso, en algunas fases tenemos que controlar un poderoso tanque o manejar diversas armas fijas, con lo que la variedad en el desarrollo está servida.

Y SI EL DESARROLLO Y LA AMBIENTACIÓN

son impresionantes, el apartado técnico no se queda atrás. Por un lado tenemos un sólido motor gráfico que mueve con gran fluidez unos escenarios repletos de enemigos y explosiones. Bien es cierto que ocasionalmente puede apreciarse ligerísimas ralentizaciones, pero aún así hay que quitarse el sombrero ante un apartado gráfico tan espectacular, que se ve arropado por un gran apartado sonoro en el que destacan la sensacional banda sonora y el buen doblaje. Mención aparte merece el control, que pese a no contar con puntería automática es de lo mejorcito que hemos probado en el género. Por todo lo dicho, hoy por hoy, este título es el mejor shoot'em up que puedes encontrar en PS2, tanto por su ambientación, como por su genial jugabilidad y calidad técnica. Si te gusta la acción no te lo pienses y alístate a las filas de *CoD: FH*. Seguro que no te arrepentirás...

La extraordinaria ambientación y la intensidad de los combates, hacen de Call of Duty una joya de la acción.

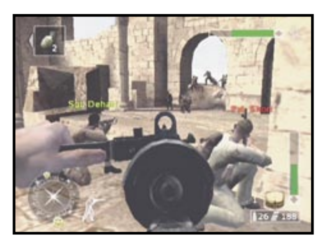
Tu consola en pie de guerra

Call of Duty ha sabido reflejar como ningún otro juego la sensación de estar en una guerra. Desde los documentales, hasta el comportamiento de las armas, son detalles que nos sumergen de lleno en el conflicto.


Los diversos documentales de la época, son ideales para meternos en situación.


La variedad de situaciones es una de las grandes bazas del desarrollo del juego.


El comportamiento de las armas es muy real. Incluso podemos dar "culatazos"...


...o hacer zoom para apuntar con mayor precisión a los enemigos más lejanos.

Guerra en Internet

Si te gusta el juego en Red, te alegrará saber que *Call of Duty* cuenta con un modo Online hasta para 16 jugadores. La gran fluidez de las partidas en cualquiera de sus cuatro modos de juego, se convierten en una grata experiencia, a la vez que alargan la vida de juego de manera considerable.


En cualquiera de los cuatro modos de juego Online, podemos elegir entre pertenecer a los Aliados o al Eje.


El uso de Headset no sólo sirve para trazar estrategias de equipo, también es ideal para echarnos unas risas.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 | M.CARD (61 Kb) | VOLANTE | MULTITAP | TECLADO | RATÓN

Gráficos 10 **Sonido** 10 **Diversión** 10
Duración 8 **Calidad/Precio** 9

La conseguida ambientación, el perfecto sistema de control, la solidez gráfica...

La campaña individual puede hacerse corta para los jugones más experimentados.

Una obra maestra de la acción, cuya fabulosa jugabilidad y fantástica ambientación te atraparán casi sin remisión. Lástima que sea tan corto.



12+ Compañía **Sony** | Género **Acción / Plataformas** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Jak 3

El final de la saga que revolucionó las plataformas



En sus apartado técnico *Jak 3* calca a su predecesor, así que sigue siendo insuperable en su género. Los escenarios son muy detallados, amplísimos y se generan con total suavidad, y las animaciones de todos los personajes son alucinantes.





Con el último capítulo de su trilogía, Jak y Daxter se despiden de PS2. Pero prefieren ofrecer una genial mezcla de tiros, saltos y conducción antes que una triste despedida.

Los jugadores de PS2 tenemos un cariño especial a Jak y Daxter, una pareja que ha crecido con nuestra consola. Su primera aventura fue un plataformas insuperable, y la segunda nos dejó con la boca abierta mezclando acción, saltos y conducción. Ahora, estos dos héroes recuperan la mecánica de esa segunda entrega para poner un broche de oro a su saga.

La nueva historia comienza cuando la población de Villa Refugio culpa a Jak de la plaga de Cabezachapas (seres mecánicos) que han invadido la ciudad y le destierra al desierto, una gran explanada de arena en la que hay una ciudad, un pueblo, un templo de los Precursores y diversas cuevas… Allí se desarrollarán las primeras misiones, pero pronto volveremos a Villa Refugio para ayudar a sus habitantes en la guerra que libran contra los Cabezachapas.

EN LA PIEL DE JAK, NOSOTROS recorreremos estos inmensos escenarios con el pequeño y sarcástico roedor Daxter subido a nuestro hombro. Las misiones las resolvemos en orden, y en ellas alternamos sin parar las habilidades ya conocidas de Jak: acabar con los enemigos con cualquiera de las 12 armas disponibles, conducir vehículos voladores, usar



Y los Precursores nos mostraron la luz

Jak conserva los ataques oscuros que exhibió en su segunda aventura, pero a lo largo del juego los Precursores le irán otorgando poderes luminosos que equilibrarán la balanza y le convertirán en el héroe destinado a salvar el mundo. Así, conseguiremos habilidades como ralentizar el tiempo, recuperar vida, y hasta desarrollar unas alas luminosas.



Ralentizar el tiempo es imprescindible para superar zonas en las que plataformas desaparecen al pisarlas.

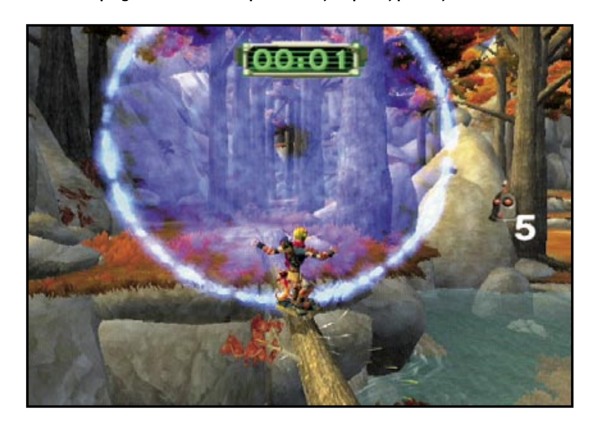


Más que volar, con estas alas de luz damos grandes saltos y nos mantenemos en el aire unos segundos.



En su tercera aventura Jak es desterrado al desierto, un nuevo escenario donde desplegará su habilidad para saltar, disparar, pilotar, hacer skate...


La variedad es insuperable, y también hay minijuegos de todo tipo, zonas en las que manejamos a Daxter, carreras a lomos de una criatura bípeda...





una turbotabla de "skate" para alcanzar lugares inaccesibles, superar zonas de saltos… siempre con un control genial y poniendo a prueba nuestra habilidad. La novedad más reseñable del desarrollo es la inclusión de coches todoterreno para movernos por el desierto, disputar carreras, eliminar a los enemigos con el armamento incorporado… Los minijuegos y los breves momentos en los que controlamos a Daxter redondean un desarrollo de increíble variedad, al que sólo se le pueden criticar dos cosas: su gran parecido con la segunda parte, y que las zonas de saltos hayan perdido peso, lo que le resta algo de profundidad. Pero por lo demás vuelve a ser muy divertido.

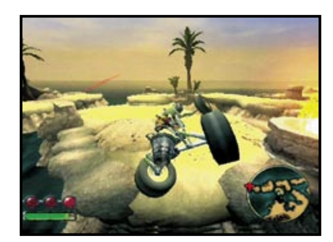
Y SI LA MECÁNICA DEL JUEGO ES muy parecida a la de la segunda parte, el apartado técnico es idéntico, lo cual garantiza la calidad: personajes y escenarios detalladísimos, animaciones insuperables, horizontes muy amplios, ausencia casi total de tiempos carga… La única pega es que los escenarios desérticos no están tan trabajados como Villa Refugio, pero aún así los gráficos impresionan, y están acompañados por una gran banda sonora y uno de los mejores doblajes que hemos oído jamás en PS2. Así, *Jak 3* es tan brillante técnicamente como divertido, un juego que no deja de ofrecer retos diferentes a nuestra habilidad de principio a fin. Y aunque sea muy parecido a *Jak 2*, y por lo tanto sorprenda menos, resulta igual de apasionante. Una despedida genial para dos héroes a los que no sabemos cuándo vamos a volver a ver. ¿Quizá en PS3?

Jak 3 vuelve a mezclar acción, saltos y minijuegos, y añade al cóctel la conducción de coches todoterreno.

Vehículos en el desierto

Hasta ocho todoterrenos distintos llegará a conducir Jak durante la aventura, cada uno con sus características: resistencia a los daños, velocidad, armamento… hasta hay uno capaz de dar gigantescos saltos.


El garaje tiene ocho vehículos a los que vamos accediendo durante el juego.

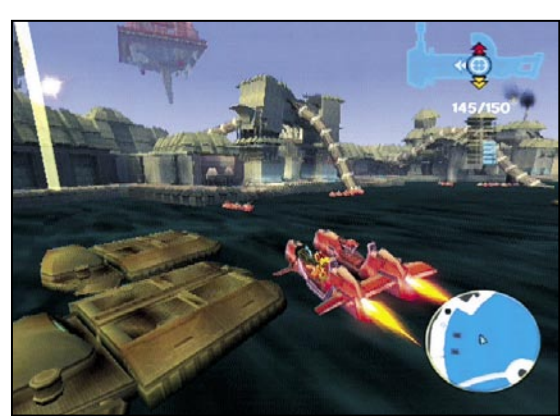

Cada coche tiene sus características. Con éste se inauguran los saltos sobre ruedas.


Los 4x4 sirven para cruzar el desierto y alcanzar los lugares de las misiones.


Pero también hay muchas misiones que tenemos que cumplir al volante.



El acabado de *Jak 3* es genial, como demuestran los expresivos vídeos.



En Villa Refugio, volvemos a pilotar los coches y motos flotantes de *Jak 2*.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (1060 Kb) · VOLANTE ✗ · MULTITAP ✗ · TECLADO ✗ · RATÓN ✗

Gráficos 9 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

↑ Que a cada instante nos sorprenda con un nuevo arma, vehículo, minijuego...

↓ Se parece mucho a *Jak 2* y, aunque eso es un piropo, no logra superarle claramente.

Jak y Daxter dicen adiós a PS2 con otra grandiosa mezcla de acción, saltos y conducción, aunque no sorprenden tanto como en *Jak 2*. **9**

16 | Compañía **THQ** | Género **Lucha** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

WWE Smackdown Vs. Raw

Siente la fuerza de la lucha libre más espectacular

¿Qué pasa si reunimos en un juego a los más duros contendientes de la lucha libre norteamericana? Pues lo normal: que los "mamporros" están asegurados.







Los golpes y técnicas más espectaculares del wrestling están presentes en este juego de lucha, en el que podemos disfrutar de frenéticos combates con un enorme plantel de conocidos luchadores.

La lucha libre o wrestling, espectáculo a medio camino entre el deporte extremo y el show más salvaje, atrae con sus espectaculares combates a miles de aficionados norteamericanos. Ahora tú también puedes disfrutar de la la lucha libre con este vibrante arcade, que reúne a decenas de estrellas de las dos ligas americanas de wrestling más populares. El juego cuenta con una gran cantidad de modos de juego: Todos contra Todos, Supervivencia..., y por supuesto un completo modo Carrera, que nos permite llevar a la fama a un luchador y en el que además de pelear, tenemos que buscar compañero para los combates, elegir un manager adecuado... Sea cual sea nuestra opción lo que no faltan son los combates, donde se suceden todo tipo de golpes y llaves, con luchadores tan conocidos como "El Enterrador" o "The Rock". Y lo mejor de todo es que gracias a su gran control realizaremos espectaculares golpes en menos de 15 minutos.

JUNTO CON ESTE ENTRETENIDO DESARROLLO, encontramos un gran apartado gráfico que plasma con realismo tanto el físico como los golpes característicos de cada luchador. La única pega del juego es que está completamente en inglés, por lo que los menos versados en la lengua de Shakespeare se perderán parte de la trama del modo Carrera. Si sabes perdonar este defecto, aquí tienes un arcade de lucha distinto que te hará pasar muchas horas de diversión salvaje.



SmackDown Vs. Raw cuenta con modos de juego para todos los gustos: Carrera, Todos contra Todos... Y lo mejor de todo, es que permite partidas de hasta 6 jugadores donde la diversión está asegurada.

¡Como en la "tele"!

La ambientación que rodea los combates es magnífica. De esta manera, podemos ver todos los elementos típicos de la lucha libre: managers que distraen a los árbitros, "sucios" luchadores que usan todo tipo de tretas para eliminar al adversario, etc. Sin duda, un espectáculo digno de los mejores shows de lucha libre que podemos ver en la TV.



Algunos luchadores intentarán vencer a toda costa, incluso usando golpes ilegales o diversas artimañas.



Tras cada victoria recibimos puntos que luego podemos canjear por nuevos luchadores, fotos, etc.



FICHA TÉCNICA

Textos: **Inglés** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-6**

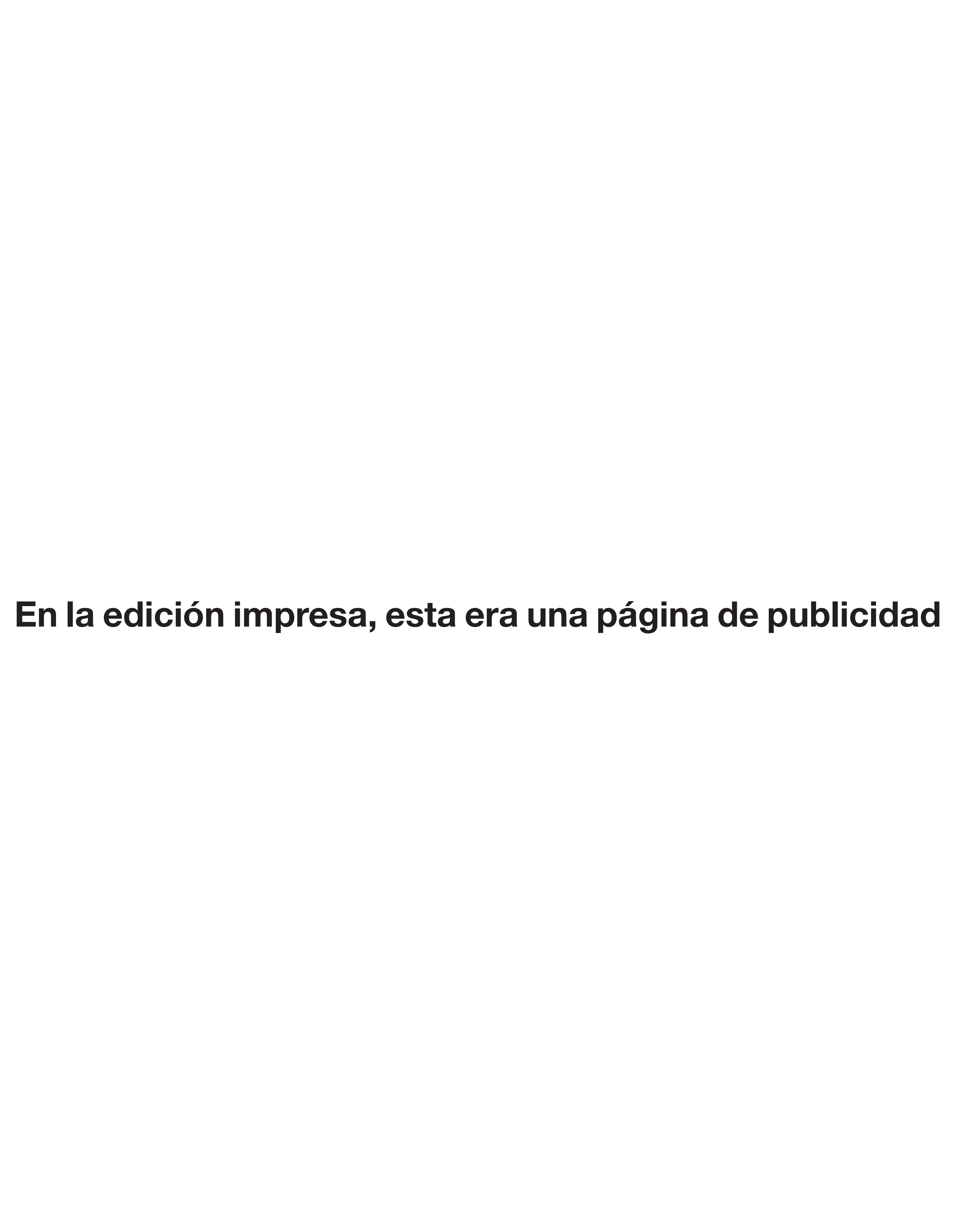
DUAL SHOCK 2 · M. CARD (75 Kb) · MULTITAP · VOLANTE · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 8 **Diversión** 8
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

↑ La enorme cantidad de modos de juego y luchadores, así como el sistema de control.

↓ Si no sabes mucho inglés, puedes perderte parte de la historia del modo Carrera.

Un arcade de lucha tan espectacular como divertido y jugable, que además cuenta con muchísimos modos de juego. **8**


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

16 | Compañía **UbiSoft** | Género **Acción táctica** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Ghost Recon 2

Soldado, la guerra más realista te necesita

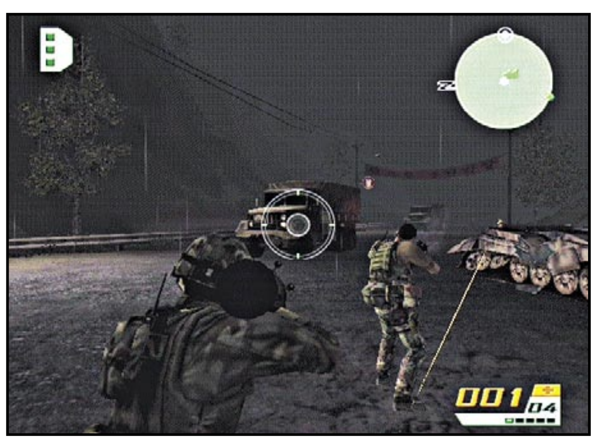
Prepara tu fusil, porque estás al mando de un curtido pelotón de soldados para hacer frente a los más realistas combates contra cientos de terroristas o frente a jugadores "reales" en la Red.



Una de las características de *Ghost Recon 2* es su realismo bélico: comportamiento realista de las armas, dificultad a la hora de apuntar en carrera, etc.



En ocasiones, es mejor optar por el sigilo que por la acción directa para no alertar a los enemigos, que reaccionan inteligentemente a nuestros ataques.

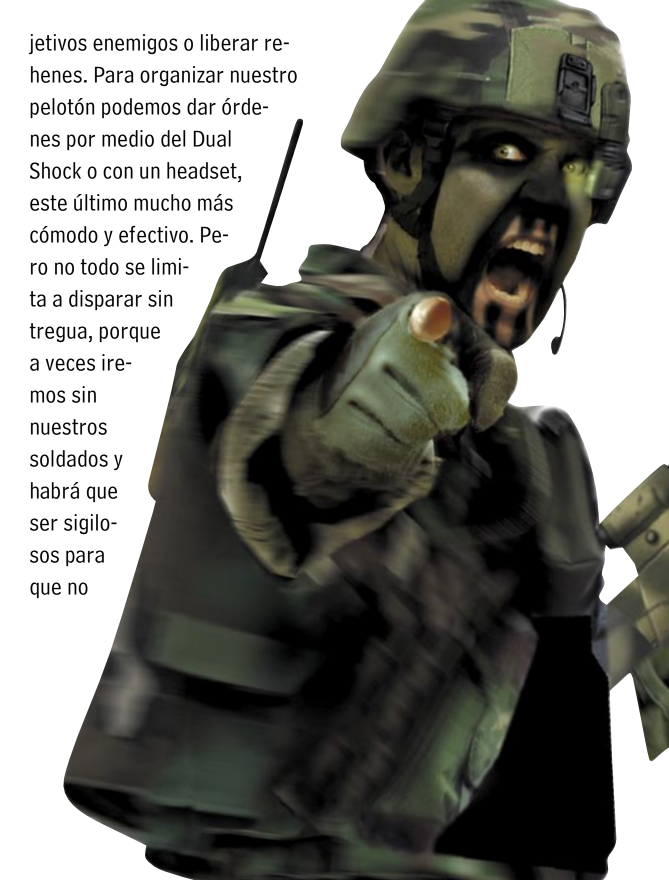


A lo largo del juego viviremos un sinfín de situaciones distintas y en las que no faltan el más moderno arsenal: lanzamisiles, rifles de asalto, escopetas, etc.



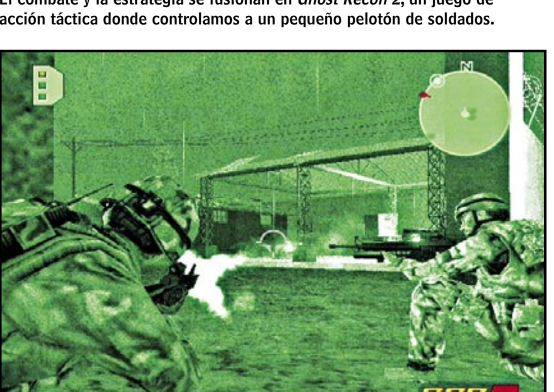
Los títulos de acción táctica, que combinan estrategia y combates, son ya un verdadero subgénero dentro de los juegos de acción. Precisamente dentro de ese género se engloba la saga *Ghost Recon*, que en esta ocasión se ambienta en el "lejano" 2007 y nos mete de lleno en la piel del líder de un comando de fuerzas especiales, cuyo objetivo es evitar que un general norcoreano sin escrúpulos inicie un conflicto a escala internacional.

EN LA MAYORÍA DE LAS MISIONES nos acompañan tres soldados a los que podemos dar sencillas órdenes (fuego de cobertura, avanzar, reagrupar o lanzar granadas) para cumplir todo tipo de cometidos, como destruir objetivos enemigos o liberar rehenes. Para organizar nuestro pelotón podemos dar órdenes por medio del Dual Shock o con un headset, este último mucho más cómodo y efectivo. Pero no todo se limita a disparar sin tregua, porque a veces iremos sin nuestros soldados y habrá que ser sigilosos para que no



El combate y la estrategia se fusionan en *Ghost Recon 2*, un juego de acción táctica donde controlamos a un pequeño pelotón de soldados.


Para superar las misiones, es vital organizar a los soldados con las sencillas órdenes que podemos dar: avanzar, explorar, fuego de cobertura...





nos detecten. Sea cual sea la estrategia, lo que no faltan son todo tipo de armas y accesorios: fusiles de asalto, rifles de francotirador, visores nocturnos... etc. Para disfrute de los amantes del realismo bélico, se ha procurado mantener la máxima fidelidad armamentística en temas como el retroceso o el tiempo de recarga. Pero no es el único aspecto en el que se ha cuidado el realismo, porque el propio desarrollo del juego requiere que avancemos con cautela para no sucumbir ante el fuego enemigo a la primera de cambio.

ASÍ PUES, LA AMBIENTACIÓN BÉLICA está garantizada, aunque a veces se ve algo lastrada por la escasa espectacularidad de los tiroteos y por la falta de emoción que muestran algunas misiones, punto éste en el que tienen parte de culpa las limitadas opciones estratégicas. Por su parte, el apartado gráfico ha sufrido una notable mejora respecto a las anteriores entregas de la saga y ahora tanto personajes como escenarios tienen un aspecto mucho más logrado. Eso sí, también encontramos "popping" en los escenarios abiertos y algunas texturas son bastante pobres. Por el contrario, el sonido consigue meternos de lleno en pleno frente de batalla, tanto por los efectos sonoros como por el buen doblaje al castellano.

El realismo bélico es la base de GR2, y llega a importar tanto la acción como la estrategia de combate.

En resumidas cuentas, *Ghost Recon 2* es un juego indicado a los más aficionados al género bélico por su gran realismo, pero que puede defraudar a aquellos que busquen un juego de acción rápida o un título con grandes dosis de estrategia táctica.

La red en guerra

Junto con la Campaña para un jugador, tenemos una interesante opción Online, para dar "caña" a otros 15 jugadores de la Red, en cualquiera de los cuatro modos de juego disponibles. En todos ellos, la acción se desarrolla por equipos, por lo que la cooperación es fundamental para lograr la victoria.


A diferencia del modo para un jugador, la acción se desarrolla en primera persona única y exclusivamente.



El juego ofrece las opciones típicas en de los juegos Online: listas de amigos, envío de mensajes...

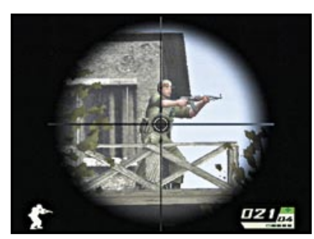
Soldado... ¡a formarrrr!

Todos aquellos que se sientan atraídos por la temática bélica "alucinarán" comprobando el enorme realismo del juego. Y es que para sobrevivir en *Ghost Recon 2* tendrás que actuar como un verdadero soldado.


Ejercitarse en el campo de tiro es vital para afrontar las misiones con garantías.



Antes de cada misión hay que elegir el armamento más adecuado a cada caso.


En ocasiones, es mejor actuar a distancia que optar por el enfrentamiento directo.


A nuestra disposición la más moderna tecnología: visión nocturna, granadas...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**
Voces: **Castellano**
Formato: **DVD**
Jugadores: **1**






DUAL SHOCK 2 · M.CARD (225 Kb) · HEADSET · TARJETA ETHERNET · TECLADO · RATÓN

Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 7
Duración 8 **Calidad/Precio** 7

↑ Todo lo relacionado con el realismo bélico se ha plasmado de una manera muy lograda.

↓ La acción es poco espectacular y las opciones estratégicas son bastante escasas.

Aunque no es espectacular y le falta profundidad táctica, te gustará si eres aficionado al género bélico en su vertiente más realista. **7**

Compañía **THQ** | Género **Acción / Plataformas** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Los Increíbles

Toda una familia de superhéroes a tu disposición



El juego sigue fielmente el desarrollo de la película homónima, por lo que al principio del juego manejaremos a un Míster Increíble mucho más joven y delgado (y con otro traje), en una de sus primeras aventuras en la gran ciudad.





Toda la emoción, la acción y el humor de la última película de Pixar se trasladan a nuestra PS2, para que también podamos presumir de ser unos superhéroes "increíbles".

Batman, Spider-Man, Lobezno... todos ellos han protagonizado videojuegos en los que podíamos vivir sus aventuras de manera espectacular. Sin embargo, a veces daba la sensación de que faltaba algo... ¿quizás poder manejar a más héroes? Pues bien, gracias a THQ y a la magia de Pixar y Disney (estos últimos creadores de la película), ahora el poder manejar a varios superhéroes en la misma aventura no será un problema.

Los Increíbles cuenta la historia de un matrimonio de superhéroes retirados y de sus dos hijos, también con poderes, que viven en un tranquilo barrio residencial intentando llevar una vida normal. Pero claro, cuando un nuevo villano llamado Síndrome hace acto de presencia con intención de matarles y de paso poner al mundo en peligro, la familia al completo tendrá que vestir de nuevo las mallas para derrotarle.

A LO LARGO DE SUS 19 NIVELES, en los que se intercalan secuencias extraídas de la película, manejamos a toda la familia empezando por Míster Increíble, cuya superfuerza y enorme capacidad de salto nos permiten avanzar por los enormes escenarios, eliminando a los sicarios del villano haciendo uso de diversos golpes y combos y superando

Extras increíbles para todos los gustos

En todos los escenarios encontraremos iconos (algunas veces ocultos) que nos permitirán desbloquear extras en forma de diseños o vídeos, pero también podremos abrir nuevos modos de juego al progresar en el juego principal.



Gracias a estos iconos podremos desbloquear una completa galería de diseños del juego y de la película.



El modo Combate contra todos nos enfrentará a más de 500 villanos repartidos en varias rondas de juego.

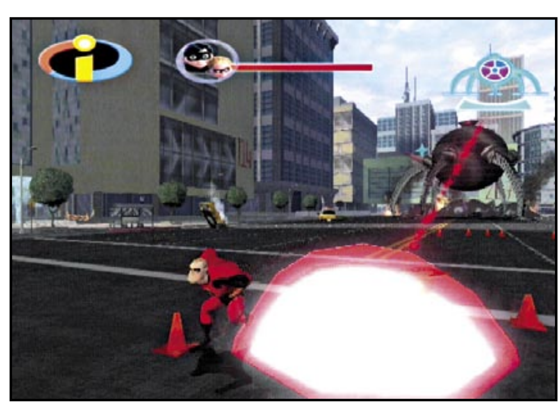


Los Increíbles es una aventura que mezcla acción y plataformas, en la que controlamos a un matrimonio de superhéroes y sus dos hijos pequeños.



Las fases de cada héroe están adaptadas a sus poderes. Con Dash, el hijo pequeño, tenemos que correr y esquivar obstáculos en un tiempo límite.





diversas zonas de plataformas. Después tenemos a Elastigirl, la mujer del protagonista, cuya flexibilidad le permite alargar sus miembros para golpear a distancia a los villanos o alcanzar zonas lejanas para columpiarse. Con ambos personajes también es posible, además, agarrar a los "malos" para lanzarlos contra otros o coger rocas, granadas o muebles para usarlos como arma arrojadiza. Si hablamos de los dos pequeños de la casa, Dash y Violeta, con el benjamín disfrutamos corriendo a más de 140 kilómetros por hora en espectaculares fases en las que hay que esquivar coches, misiles, árboles... Por su parte, Violeta opta por hacerse invisible y usar el sigilo para no ser detectada. Incluso podemos jugar con ambos niños a la vez, manejando la burbuja de energía que Violeta puede crear sumada a la velocidad de Dash.

TODO ESTO SE RECREA DE FORMA sensacional gracias a un motor gráfico que muestra a la perfección niveles plagados de detalles y llenos de enemigos, sumados a los espectaculares efectos conseguidos al usar los poderes de los protagonistas. La música y el doblaje al castellano de los mismos actores de la película también juegan un papel importante, metiéndonos de lleno en la aventura. Quizás el único problema "serio" del juego sea su a veces desesperante dificultad, ya que ésta va creciendo según avanzamos en la historia.

En fin, que si eres un jugón, te gustan los superhéroes y quieres disfrutar de un buen rato sintiéndote como uno, apunta *Los Increíbles* en tu lista de Navidad. Ah, y que no se te olvide ir también a ver la película...

Con todo el encanto de la película, Los Increíbles es una experiencia de juego atractiva para grandes y pequeños.



Todos los escenarios están sacados de la película.



En algunas fases tendremos enemigos finales, como este tanque robot.

Poderes para todos

Cada uno de los protagonistas cuenta con poderes y movimientos distintos, así como puntos débiles o ventajas que tenemos que cuidar o aprovechar para derrotar a los malos y conseguir salvar al mundo.



Míster Increíble es el más fuerte y el mejor en el combate cuerpo a cuerpo.



Elastigirl puede atrapar y golpear enemigos a distancia gracias a su elasticidad.



Violeta se vuelve invisible para esquivar a los malos y crea burbujas de energía.



Dash corre a supervelocidad y es capaz de esquivar incluso potentes misiles.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Castellano**	Jugadores: **1**

DUAL SHOCK 2 · M.CARD (86 Kb) · VOLANTE · MULTITAP · TECLADO · RATÓN

Gráficos 8 **Sonido** 9 **Diversión** 9
Duración 9 **Calidad/Precio** 8

↑ El manejar a cuatro superhéroes con poderes distintos y el encanto de la película.

↓ Su dificultad, a veces desesperante hasta decir basta, llega a cansar en ocasiones.

El juego recrea la película de forma "increíble" y hace que te "sientas" como un superhéroe, aunque eso sí, puede que te cueste un poquito... **8**

16 Compañía **Sega** | Género **Aventura de acción** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Blood Will Tell

Acción "endemoniada" en pleno Japón feudal

Hyakkimaru es un samurai que para librarse de su maldición tendrá que enfrentarse a cientos de terribles demonios. ¿Te atreves a ayudarle en su feroz batalla?





Basado en una obra del desaparecido maestro del manga Osamu Tezuka, *Blood Will Tell* nos traslada hasta el Japón feudal para ponernos en la piel de Hyakkimaru, un samurai que sufre una maldición muy "particular". Los demonios le han robado 48 partes de su cuerpo y nosotros deberemos ayudarle a recuperarlas explorando enormes escenarios y combatiendo contra cientos de monstruos en un desarrollo dominado por la acción. Para ello, podremos manejar katanas y otras armas típicas de los samurai, además de otras más "originales", como diversas magias o armas de fuego que están integradas en nuestro cuerpo. La gran diversidad de golpes y la posibilidad de potenciar nuestras armas otorga gran variedad a las abundantes peleas, para deleite de los fanáticos de la acción.

PERO NO ESTAMOS SOLOS EN LA AVENTURA. En gran parte del desarrollo nos acompaña Dodoro, un joven ladrón al que podemos dar órdenes (atacar, buscar objetos, etc.) y al que además podemos controlar en fases que mezclan sigilo, saltos e incluso sencillos puzzles.

Lamentablemente, a este variado desarrollo, no le acaba de acompañar el apartado técnico. Si bien los escenarios son bastante grandes, la abundante niebla y su simpleza en general impiden que esta recreación del Japón feudal nos entre por los ojos. En cuanto a los enemigos, son variados (hay más de 100), pero su diseño flojea bastante, con la excepción de los enormes jefes de fin de fase.

Eso sí, pese a que técnicamente no pase de discreto, los fanáticos de la acción seguro que saben disfrutar de esta variada aventura de marcado "sabor" japonés.



Hyakkimaru, el protagonista del juego, es un samurai que sufre una extraña maldición. Los demonios le han robado 48 partes de su cuerpo y la única forma de recuperarlas es derrotarlos en combate.



Para enfrentarnos a las múltiples batallas tenemos las típicas armas de samurai (que podemos mejorar), además de otras más originales, como magias o incluso armas de fuego integradas en nuestro cuerpo.

No todo es combatir

En la aventura nos acompañará Dodoro, un joven ladrón al que podemos dar órdenes, y además controlarlo en algunas subfases. En ellas habrá mucha acción, pero también sigilo, plataformas y puzzles. Además, hay un modo de juego oculto donde podemos cooperar con un amigo, manejando uno a Dodoro y otro al samurai Hyakkimaru.



En las subfases protagonizadas por Dodoro habrá plataformas, infiltración y hasta pequeños puzzles.



Eso sí, este ladrón también puede pelear e incluso lanzar objetos, como piedras o bombas de humo.

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Inglés** | Jugadores: **1-2**









Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 7 **Calidad/Precio** 7

↑ Un desarrollo intenso y bastante variado que se apoya en una interesante historia.

↓ Técnicamente no nos convence: niebla en los escenarios, problemas con la cámara... etc.

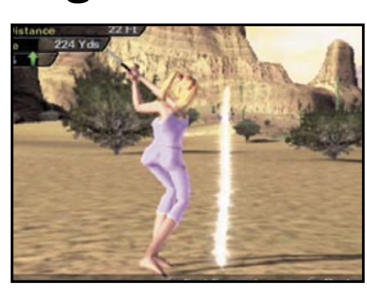
Una aventura que combina acción con otros aspectos como sigilo, plataformas y puzzles. Lástima que el apartado técnico sea tan discreto.



16 Compañía **Take 2** | Género **Deportivo** | Precio **19,95 € (3.332 ptas.)**

Outlaw Golf 2

El golf más divertido de PS2





Sí, ya sabemos que para casi todo el mundo un juego de golf no es lo que se dice "divertido"... pero eso era hasta ahora. Con *Outlaw Golf 2*, podremos disfrutar jugando con 3 amigos más en un montón de sorprendentes y entretenidos modos de juego en los que el objetivo es ser el rey del campo de golf. Con un sistema de control sencillo y unos gráficos que cumplen a la perfección, su gran baza está en el sentido del humor que destila por los cuatro costados, ya que cada una de las 10 parejas que pueden elegirse protagonizan, dependiendo de sus resultados en las competiciones, divertidas escenas de vídeo en la que se lían a tiros, se pegan... En fin, una propuesta fresca y directa para los que quieran acercarse a un juego que pretende salirse un poco de lo normal y sorprender al jugador. Y además tiene modo Online, para que demostréis también vuestra pericia "golfista" en la Red.

Inglés • 1-4 jugadores • Memory Card 2 (108 Kb)
Dual Shock 2 • Tarjeta Ethernet

Diversión directa a un muy buen precio con un montón de modos de juego para un título que "pica", sobre todo jugando con amigos.



8



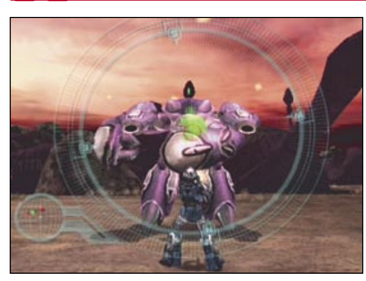
Hay un total de 20 personajes disponibles en el juego, aunque van por parejas, el golfista y el caddie.



Los campos tampoco están exentos de humor, como éste, donde vemos un ovni estrellado en el área 51.

12 Compañía **Take 2** | Género **Shoot'em up subjetivo** | Precio **29,95 € (4.995 ptas.)**

Robotech Invasion



Para combatir contaremos con un montón de armas futuristas y vehículos especiales.



Inspirado en el legendario manga homónimo, este título nos invita a defender la Tierra de la invasión de la raza alien Invid. Intercalando a dos personajes distintos a lo largo del juego, tendremos que abrirnos camino a tiros, superando misiones de todo tipo, para lo cual contaremos con armas futuristas de todo tipo y la posibilidad de usar letales vehículos. Dejando a un lado su modo multijugador, su desarrollo se limita exclusivamente a avanzar y disparar, por los que todos los que quieran un shooter "de los de siempre" encontrarán en él una opción interesante.

Inglés • 1-8 jugadores
Memory Card 2 (459 Kb) • Dual Shock 2

Sin aportar nada nuevo al género, *Robotech Invasión* es un shooter decente que gustará a los amantes del género y sobre todo del manga.



7

12 Compañía **Atari** | Género **Estrategia** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Worms Fortress Under Siege



En *WFUS* manejamos a un ejército de simpáticos gusanos que debe derrotar a otro ejército rival.



Una nueva entrega de la saga *Worms*, en la que ahora, yendo más allá de tener que destruir al equipo enemigo con un arsenal de armas, el factor estrategia juega un papel más importante, teniendo que levantar fortalezas defensivas y de ataque y tomar el control de puntos estratégicos del mapa. Además, si ocupamos las "localizaciones de la victoria", conseguiremos nuevo armamento y ayudas para vencer. Por supuesto, el juego también cuenta con modo Multijugador, lo que seguro atraerá a los amantes de la estrategia más divertida.

Castellano • 1-6 jugadores
Memory Card 2 (80 Kb) • Dual Shock 2

Si te gusta la estrategia sin demasiadas exigencias y tienes ganas de reírte un rato con tus amigos, échale un vistazo.



6

12+ Compañía **505 GameStreet** | Género **Beat´em up** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Bujingai Swordmaster

Después de cuatrocientos años, es la hora de la venganza

Desde siempre, uno de los principales motivos que han impulsado la trama de muchos títulos de acción ha sido en la venganza. Pues aquí tenemos otro más...





Diseñado por Toshihiro Kawamoto y Yosuke Kuroda (diseñadores de animes como "Cowboy Bebop" y "Trigun", respectivamente), el juego nos cuenta la historia de Lau Wong, un joven que, tras 400 años de exilio por culpa de su mejor amigo, convertido ahora en demonio, regresa para ajustar cuentas.

Este argumento tan típico es el que da pie a un beat'em up clásico, en el que tendremos que abrirnos camino a espadazo limpio a través de los siete niveles a superar: templos, ciudades, páramos helados o sombríos bosques, todos llenos de enemigos con los que acabar haciendo uso de varios ataques muy vistosos y de los distintos hechizos que aprendamos, como lanzar bolas de fuego, crear tornados o lanzarnos con nuestra espada en un ataque letal.

EL VERDADERO ATRACTIVO DE BUJINGAI reside en la forma de plasmar todos estos elementos y en su personaje principal. Aunque los escenarios y enemigos son bastante normalitos, el motor gráfico cumple a la perfección con los movimientos de Lau y sus habilidades con la espada y aunque la dificultad al principio no es elevada, poco a poco va creciendo en intensidad, sobre todo en los enfrentamientos con los jefes de nivel. Este detalle, sumado al hecho de no poder salvar nuestro avance hasta completar el nivel, lo repetitivo de su dinámica, el contar con tan pocos niveles y la escasa inteligencia de los enemigos, hace que *Bujingai* pierda fuelle y no pueda conseguir una nota más alta.



En este beat'em up puro y duro manejamos a un experto con la espada, que también puede saltar, esquivar ataques, lanzar hechizos, bloquear y devolver golpes y correr por las paredes.



Lau tendrá que superar siete niveles llenos de enemigos normales y algún que otro jefe final hasta llegar al enfrentamiento definitivo con el culpable de su exilio.

Mejorando habilidades

Al eliminar enemigos, y también rompiendo las vasijas y cajas que nos encontremos en nuestro camino, podemos recoger unas esferas azules que nos valdrán, al principio del siguiente nivel, para mejorar y potenciar nuestras características básicas: salud, poder de hechizos, mejora de esgrima...



Encontraremos esferas que nos darán vida o que podremos luego usar para subir habilidades...



...como el potenciar nuestros hechizos, mejorar nuestra habilidad con la espada, subir la barra de vida...

FICHA TÉCNICA

Textos: **Castellano**	Formato: **DVD**
Voces: **Inglés**	Jugadores: **1**



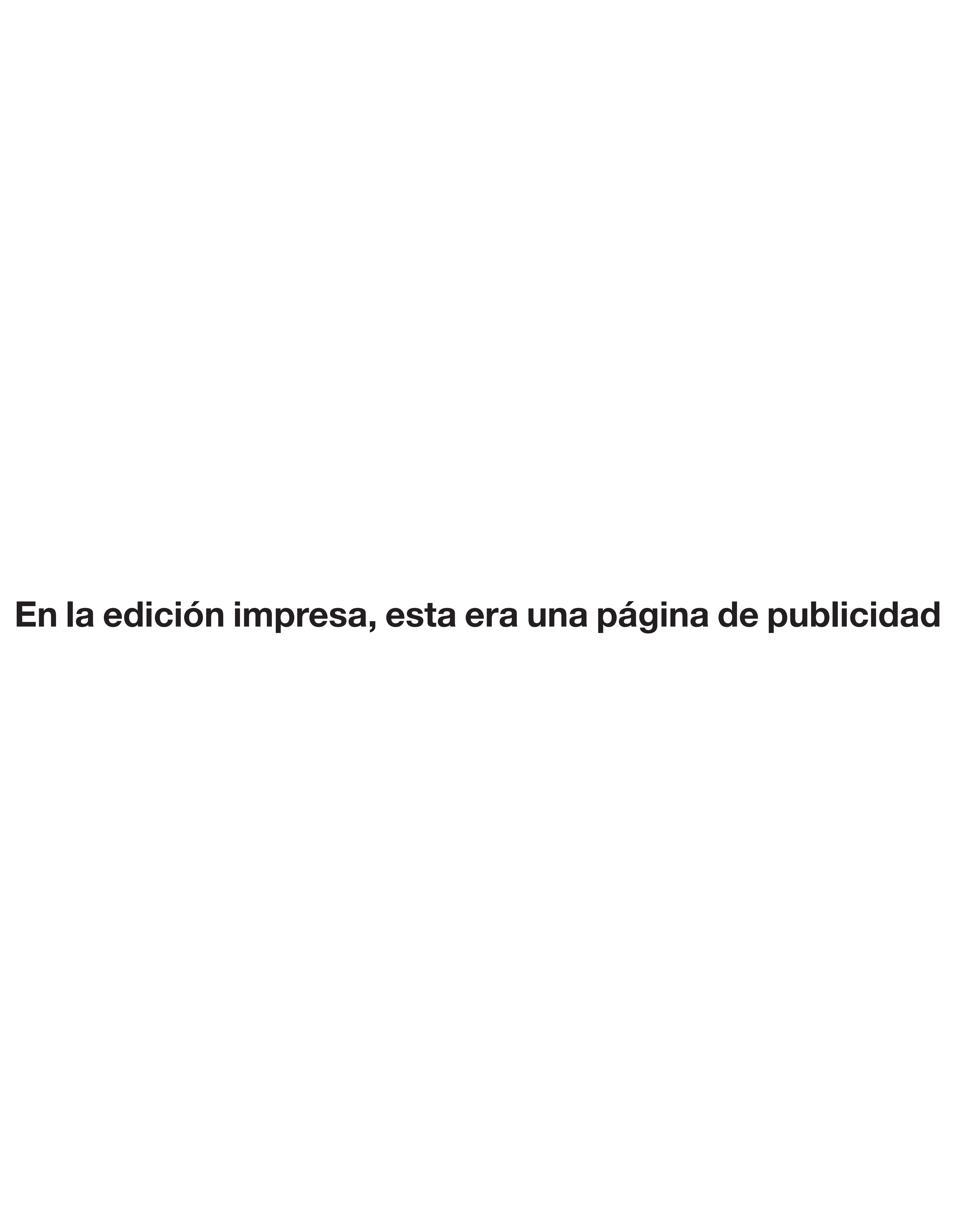
Gráficos 7 **Sonido** 8 **Diversión** 7 **Duración** 7 **Calidad/Precio** 8

↑ Su espectacularidad, las habilidades de Lau y la libertad al movernos por los escenarios

↓ Adolece de los defectos típicos de los beat'em up, y gráficamente podía dar más de sí.

Sin destacar en el género, *Bujingai Swordmaster* es una buena opción de cara a las navidades si quieres entretenerte sin complicaciones.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3+ Compañía **Eidos** | Género **Velocidad** | Precio **39,95 € (6.645 ptas.)**

Crash'N'Burn

Atraviesa el asfalto en llamas a 200 Km/h

¿"Tunearías" tu coche para después reducirlo a un amasijo de hierros ardientes en medio del asfalto? Pues algunos conductores están tan locos que sí...

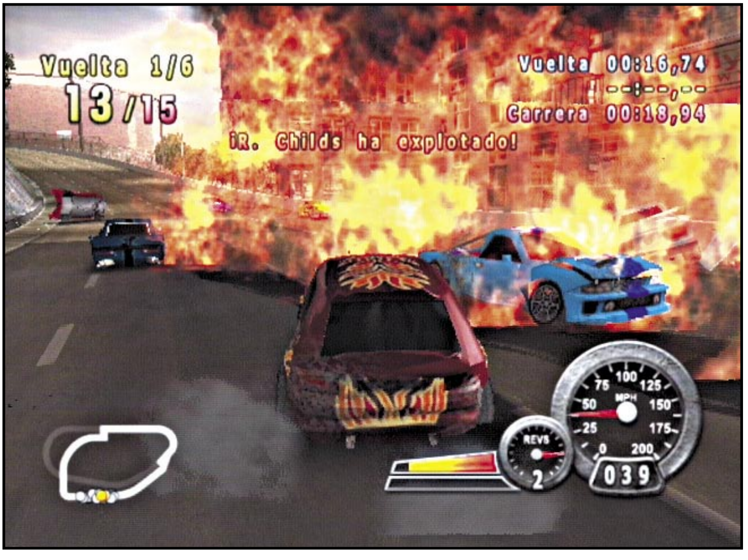




La actual receta para hacer un arcade de la velocidad está clara: tuning, conducción extrema y colisiones salvajes. Y *Crash'N'Burn* la sigue al pie de la letra en multitudinarias carreras con 16 competidores. El juego ofrece cuatro tipos de vehículos que conducimos por circuitos urbanos cerrados: utilitarios, camionetas, "muscle cars" y deportivos. Con ellos participamos en carreras Online o en un interesante modo Carrera para un jugador en el que, además de competir, compramos coches, los "tuneamos" y mejoramos sus prestaciones.

Una vez sobre el asfalto, las impresionantes colisiones en las que los vehículos se hacen pedazos convierten la carretera en una trampa llena de amasijos de metal, manchas de aceite y cortinas de fuego. Y encima los rivales hacen todo lo posible por sacarnos de la carretera. Para sobrevivir en estas intensísimas carreras, contamos con un control arcade muy preciso.

ESTAS EMOCIONES, POR DESGRACIA, no se ven arropadas por un buen abanico de competiciones, ya que sólo hay carreras normales y otras "kamikaze" en las que la mitad de los participantes corren en dirección contraria. Pero sobre todo, los gráficos resultan poco sorprendentes, con un diseño de coches y circuitos muy sencillo, que dejan la espectacularidad para las colisiones. No obstante, estos "fallos" quedan en segundo plano frente a su capacidad para divertir con sus emocionantes y vertiginosas carreras.



Crash'N'Burn apuesta por la diversión directa en intensísimas carreras de 16 competidores. Los accidentes acaban sembrando el asfalto de fuego, aceite y restos de vehículos que debemos esquivar.



A pesar de que gráficamente no llega a impresionar, *Crash'N'Burn* ofrece momentos espectaculares cuando se producen colisiones que implican a más de diez coches, como suele ocurrir en las salidas.

Marca la diferencia

En el juego hay un solo modelo básico por cada uno de los cuatro tipos de coche. Y en nuestras manos está "tunear" cada coche que compremos para hacerlo diferente. Podemos cambiar muchos detalles de la carrocería, añadirle dibujos y pinturas, y mejorar las prestaciones del vehículo: velocidad, aceleración, agarre y duración del turbo.



Con el dinero ganado en las carreras, "tuneamos" el modelo básico de coche hasta hacerlo único.



Además de cambiar pintura y carrocería, podemos mejorar aceleración, velocidad punta y agarre...

FICHA TÉCNICA



Textos: **Castellano** | Formato: **DVD**
Voces: **Castellano** | Jugadores: **1-2**

DUAL SHOCK 2 · M. CARD (118 Kb) · MULTITAP · VOLANTE · TARJETA ETHERNET · RATÓN

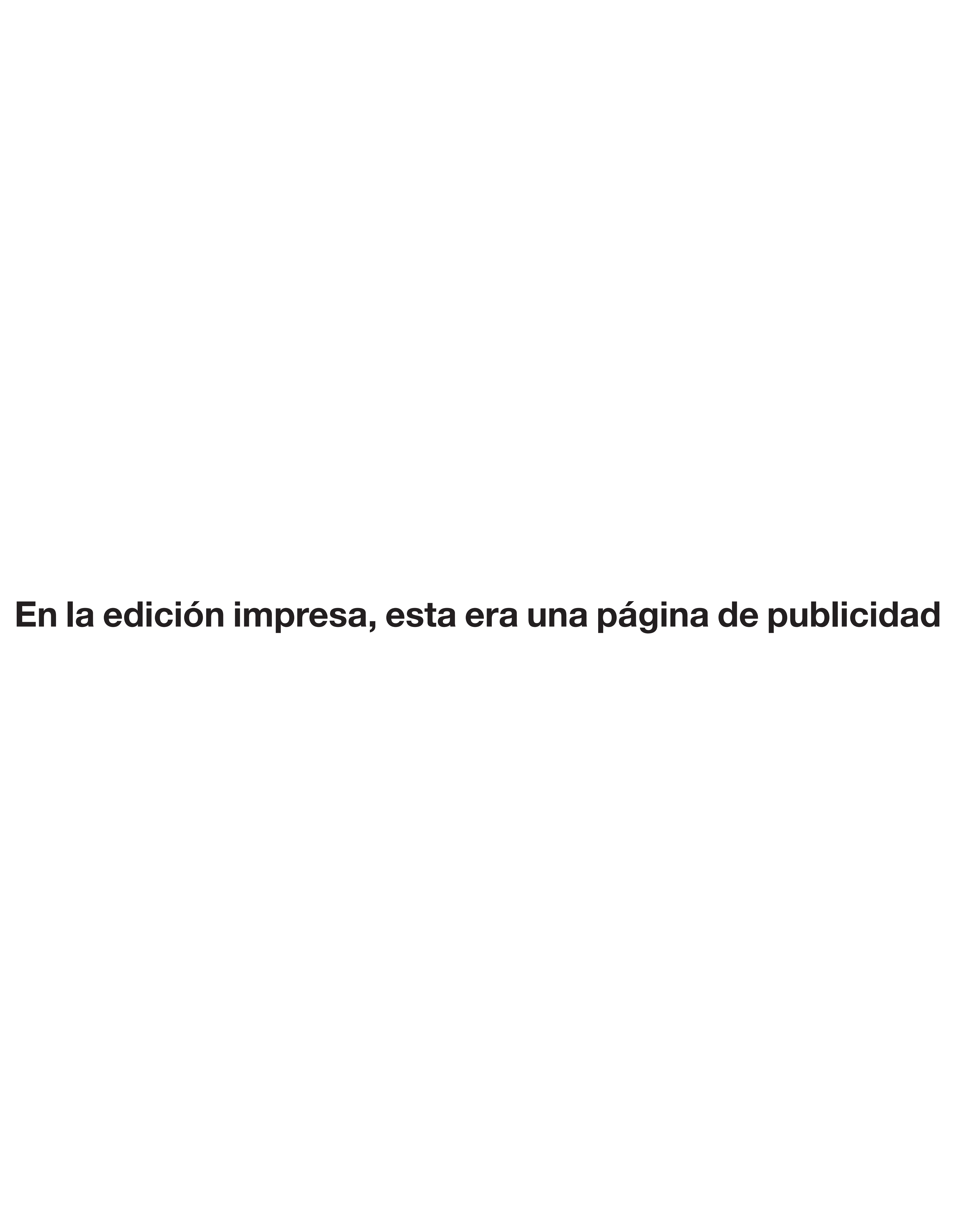
Gráficos 7 **Sonido** 7 **Diversión** 8
Duración 8 **Calidad/Precio** X

↑ Su apuesta por la diversión directa y sus multitudinarias carreras con 16 coches.

↓ No es ni de lejos tan espectacular ni tan completo como otros arcades de velocidad.

Aunque sus gráficos son simples, este juego garantiza carreras divertidas y emocionantes, tanto jugando en solitario como Online.

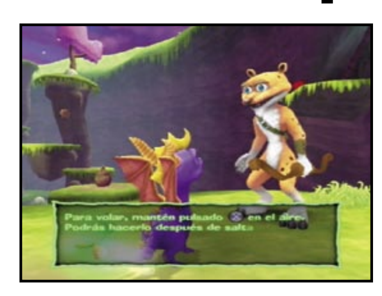


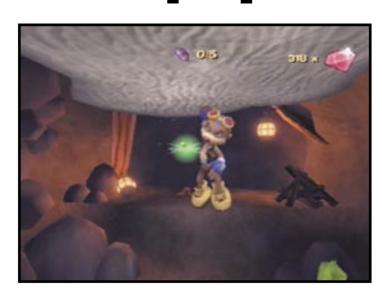

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

3+ Compañía **Vivendi** | Género **Plataformas** | Precio **44,95 € (7.495 ptas.)**

Spyro: a Hero's Tail

Plataformas para los "peques"

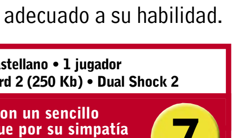




Todo un clásico de los saltos, el dragoncillo Spyro, vuelve a PS2 con un nuevo plataformas que continúa la tendencia de la saga de centrarse en el público infantil. En este caso, el "malo" es un peligroso dragón llamado Rojo, y para detener sus planes Spyro tendrá que explorar una serie de mundos recogiendo gemas y huevos de dragón. Para ello deberá saltar y planear con sus pequeñas alas, y librarse de enemigos más bien inocentones usando sus ataques característicos: la embestida y sus diferentes alientos de fuego, eléctrico, etc. Para dar variedad al desarrollo, también afrontaremos mini-fases con otros cuatro personajes, como un pájaro con alas a reacción, un leopardo armado con un arco o un topo equipado con rayos láser. El denominador común de todas ellas es que su desarrollo es muy sencillo y la dificultad muy asequible para cualquier edad, lo que unido a unos gráficos simplones pero muy coloristas deja claro que el juego está pensados para los niños. Por ello, aunque este título sabrá a poco a cualquier jugador medianamente experimentado, Spyro vuelve a ser una buena opción para que los niños pasen un rato entretenido con un juego adecuado a su habilidad.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (250 Kb) • Dual Shock 2

Spyro vuelve con un sencillo plataformas, que por su simpatía y lo fácil que resulta gustará a los más pequeños... y sólo a ellos.





Spyro es un experto en explorar mundos llenos de plataformas y usar su aliento contra los enemigos.



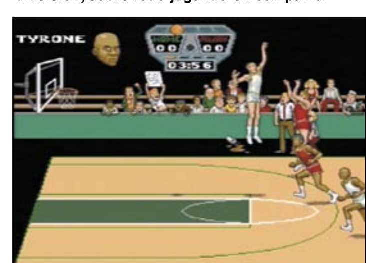
La gran novedad es que manejamos a 4 personajes más: una libélula, un leopardo, un pájaro y un topo.

16+ Compañía **Midway** | Género **Arcade** | Precio **29,95 € (4.995 ptas.)**

Midway Arcade 2



Estas veinte recreativas clásicas aseguran la diversión, sobre todo jugando en compañía.



La segunda recopilación de clásicos de Midway nos trae 20 juegos que triunfaron en los salones recreativos desde principios de los 80 hasta mediados de los 90. Hay títulos tan famosos como *Gauntlet 2*, *Arch Rivals* o *Hard Drivin*, pero lo más destacados son los juegos de lucha, como *Mortal Kombat 2 y 3*. Una recopilación que encantará a los nostálgicos y divertirá a cualquiera, ya que muchos juegos siguen siendo realmente adictivos, casi todos son multijugador y además su notable número garantiza variedad suficiente para enganchar durante muchas horas.

Castellano • 1-4 jugadores
Memory Card 2 (82 Kb) • Dual Shock 2

Una buena y variada recopilación de juegos clásicos. Aunque sus gráficos estén obsoletos, muchos siguen haciendo pasar muy buenos ratos.



3+ Compañía **THQ** | Género **Plataformas** | Precio **59,95 € (9.975 ptas.)**

Polar Express



A bordo del Polar Express, superaremos diversos retos para poder llegar a conocer a Santa Claus.

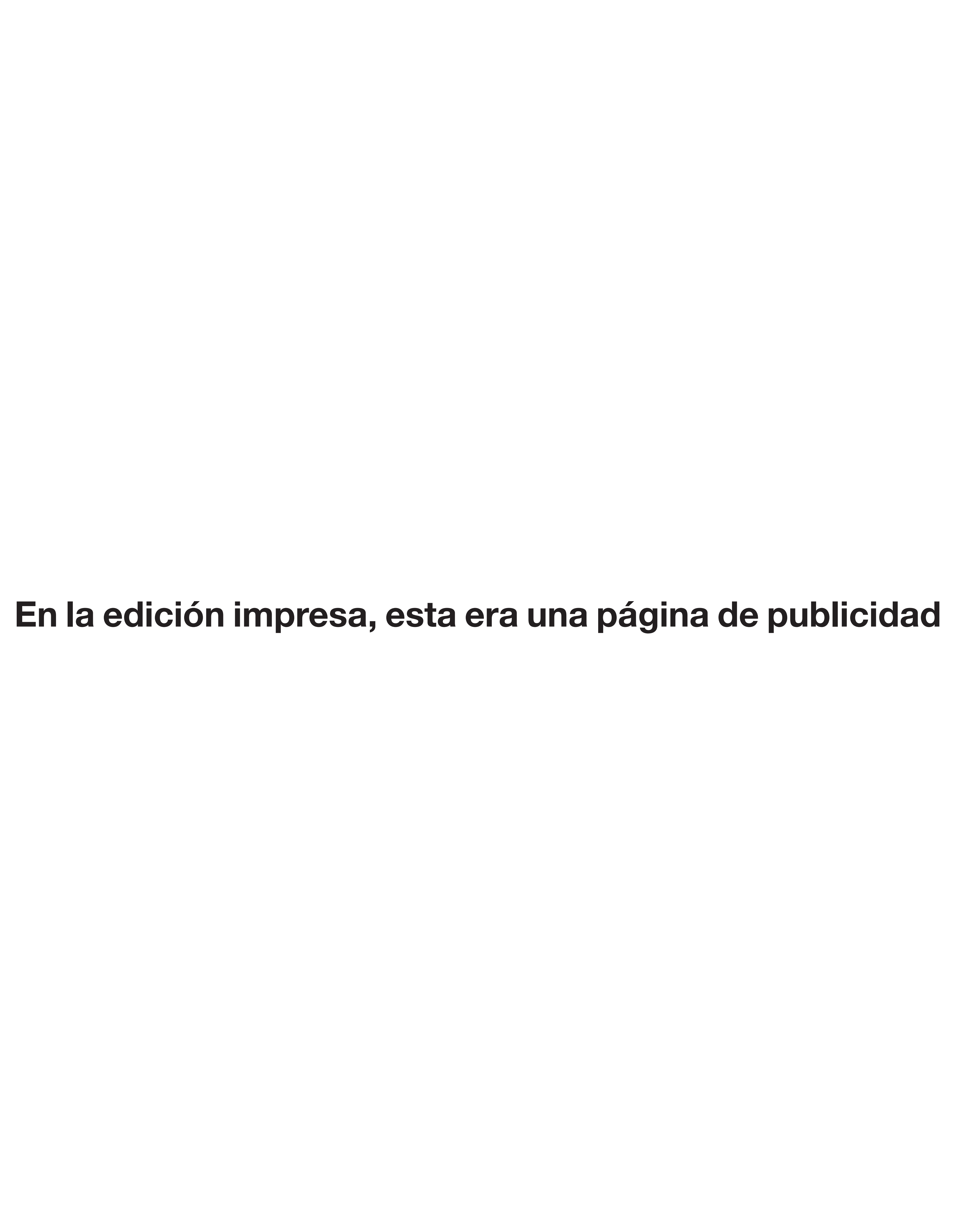


Llega la Navidad y el Polar Express parte hacia el Polo Norte para llevar a todos los niños que lo deseen a conocer a Santa Claus. Ese es el argumento del juego y de la película en la que se basa, que llegan juntos estas navidades. El juego nos ofrecerá sencillos retos en forma de minijuegos, como una carrera contra el tiempo por el techo del tren, partidos de tenis, mover cajas, juegos musicales... todo aderezado con secuencias de la película y con opciones para la cámara Eye-Toy, lo que le hace una opción ideal para regalar a los peques de la casa.

Castellano • 1 jugador
Memory Card 2 (106 Kb) • Dual Shock 2

Un juego de plataformas y minijuegos basado en la película de animación del mismo título que encantará a los más pequeños.




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores

Pistolas


1 **PS099L LÁSER BLASTER**
Fabricante: **Logic 3 · 39,40 €**
La más completa: pedal, retroceso, conectores USB y normales, mira láser...


2 **G-CON 2**
Fabricante: **Namco · 35 €**
Una pistola de gran precisión, USB, pero no funciona con todos los juegos.


3 **BERETTA 92FS**
Fabricante: **Thrustmaster · 60 €**
Precisa, preciosa, cómoda y compatible con TV de 100 Hz. Eso sí, un poco cara.

Pads


1 **DUAL SHOCK 2**
Fabricante: **Sony · 29,95 €**
El pad oficial es sobresaliente en todos los aspectos, aunque algo caro.


2 **ADVANCE ANALOG**
Fabricante: **Joytech · 19,95 €**
Un mando de gran calidad, buenas prestaciones y ajustado precio.


3 **LARA CROFT GAMEPAD**
Fabricante: **Naki · 19,95 €**
Un mando correcto, de calidad y, además, dedicado a Lara Croft.

Mandos DVD


1 **MANDO OFICIAL SONY**
Fabricante: **Sony · 28 €**
Es el oficial y por su alto precio incluye una actualización de los controladores.

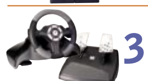

2 **MANDO UNIVERSAL DVD**
Fabricante: **Logic 3 · 19,90 €**
Controla tu consola, TV, vídeo, etc., por menos de 20 euros.


3 **STEPS**
Fabricante: **Molon Lave · 15 €**
Un mando de calidad, con controles básicos, pero con un gran precio.

Volantes


1 **GT FORCE PRO**
Fabricante: **Logitech · 139,95 €**
Si te gusta la velocidad, no dudes en gastarte un poco más en este volante.


2 **DRIVING FORCE**
Fabricante: **Logitech · 100 €**
Un excelente volante USB con Force Feedback y a un precio muy ajustado.


3 **SPEEDSTER 3**
Fabricante: **Fanatec · 79,95 €**
Un buen volante con una gran relación calidad/precio. No es USB.

Altavoces


1 **INSPIRE 5.1 GD 580**
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Materiales de gran calidad, buen diseño y un excelente equilibrio calidad/precio.


2 **INSPIRE 5.1 5500D**
Fabricante: **Creative · 199,95 €**
Excelentes cualidades (potencia y calidad) y a un gran precio.


3 **5.1 SOUND SYSTEM**
Fab.: **Thrustmaster · 249 €**
Un "Home Cinema" muy potente y a un precio muy interesante.

Wireless Analog Controller

El placer de jugar... sin cables

■ **Control Pad** ■ **PS2/PSone** ■ Precio: **34,99 €** ■ Distribuidor: **Take 2 (Joytech)** ■ Tel.: **91 636 39 20**

Si no quieres que te estorben los cables a la hora de jugar, aquí tienes un mando inalámbrico de gran calidad.

■ **ERGONOMÍA.** Aunque puede resultar grande, y los sticks quedan algo separados de nuestros pulgares, es un mando bastante cómodo a la hora de jugar.

■ **STICKS Y CRUCETA.** La cruceta es excesivamente dura pero bastante precisa. Los sticks están a una gran altura, pues son suaves y muy sólidos.

■ **BOTONES.** Los botones están firmemente colocados y su pulsación resulta bastante suave. Ni que decir tiene que son analógicos.

■ **VIBRACIÓN.** El uso de pilas limita bastante la intensidad de las vibraciones, como viene siendo habitual en este tipo de mandos.

■ **EXTRAS.** No tiene cable y eso ya es mucho. El sistema de radiofrecuencia asegura la transmisión de datos bajo cualquier circunstancia. Excelente.

■ **ACABADO.** El cuerpo engomado y un diseño bastante atractivo se conjugan con una sensación de solidez a prueba de bombas. Si buscas un control pad sin cables, no lo dudes, el mando de Joytech está la altura de los mejores.



El mando inalámbrico de Joytech es una de las mejores opciones que puedes encontrar en el mercado. Y a un precio razonable.

CONCLUSIONES

La verdad es que con un precio bastante ajustado, el mando de Joytech se coloca entre los mejores por méritos propios. Si estás pensando en adquirir un control pad inalámbrico, pruébalo y te aseguramos que no te defraudará.

■ **VALORACIÓN:** 

Enzo Ferrari Force GT

Un volante a la altura de los mejores

■ **Volante Force Feedback** ■ **PS2** ■ Precio: **99,90 €** ■ Distribuidor: **H. de Nostromo (Thrustmaster)** ■ Tel.: **91 144 06 60**

Te presentamos un volante con Force Feedback que ofrece una excelente relación calidad/precio.

■ **ANCLAJE.** Sólo podemos amarrarlo a la mesa mediante una sargenta. Pero al menos es la mejor forma posible.

■ **ERGONOMÍA.** La distribución de los botones es muy adecuada y está parcialmente recubierto de goma. Cómodo.

■ **SENSIBILIDAD.** La estándar es ya de por sí muy buena, pero si usas el modo Precission Drive, es toda una delicia.

■ **PEDALES.** La base es amplia y no se escurre. Los pedales son analógicos.

■ **COMPATIBILIDAD Y EXTRAS.** Usa conector USB, por lo que no es compatible con los juegos más antiguos ni con PSOne. Tiene un modo para configurar las manetas de cambio (tipo F1).

■ **VIBRACIÓN.** No es tan contundente como otros, pero su Force Feedback cumple con una solvencia ejemplar.

■ **ACABADO.** Aunque los plásticos podrían ser mejores, tiene buenos detalles. Las instrucciones son esclarecedoras.

Por diseño y prestaciones, es uno de los mejores volantes con Force Feedback.

CONCLUSIONES

Un sensacional volante para los que busquen uno con Force Feedback. No está a la altura de la élite en ciertos aspectos (extras y acabado) pero mantiene un excelente nivel en el resto. Una opción más que acertada.

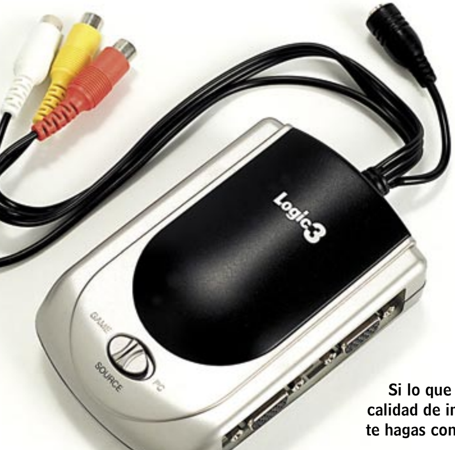
■ **VALORACIÓN:** 

Super VGA-Box

Con la mejor calidad de imagen por bandera

■ **VGA-Box** ■ **PS2/PSOne** ■ Precio: **89,90 €** ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo (Logic 3)** ■ Tel.: **91 144 06 60**

Los VGA-Box son periféricos pensados para los que buscan la máxima calidad de visionado... en un monitor de PC. Y éste de Logic 3 se coloca entre los mejores...



Si lo que buscas es una mayor calidad de imagen, merece la pena que te hagas con este Super VGA-Box.

■ **CALIDAD DE IMAGEN.** Es sensiblemente mayor que la ofrecida por un televisor medio, debido a la gran resolución a la que puede trabajar un monitor de PC. Podemos escoger entre dos configuraciones (800x600 y 1024x768) para adaptarla a la que estemos usando en nuestro ordenador. Seguro que notáis la diferencia...

■ **CONECTIVIDAD.** A pesar de que los conectores son los habituales en este tipo de periféricos (lo enchufaremos al monitor, al ordenador y a la consola), disponemos de unos cuantos interruptores para adaptar la señal a la consola que usemos, a elegir entre las tres disponibles de última generación (PS2, GC y Xbox). Trabaja tanto con la señal de vídeo estándar como con S-Video.

■ **ACABADO.** Muy compacto y de aspecto trabajado, que además resulta muy fácil de usar gracias a unas instrucciones bien detalladas y una configuración de los interruptores más que acertada. Además, incluye todos los cables y conectores que necesitamos.

CONCLUSIONES

Si lo que buscas es la mayor calidad de imagen posible, deberías considerar los casi 90 euros que cuesta. Hay opciones parecidas y más baratas, pero si el dinero no es problema, éste es el más completo.

■ **VALORACIÓN:** 

Advance DVD Wireless Game Pro

Dos mandos por el precio de uno

■ **Pad/Mando DVD** ■ **PS2** ■ **49,90 €** ■ Distribuidor: **Herederos de Nostromo (Thrustmaster)** ■ Tel.: **91 144 06 60**

Si necesitas un pad y también un mando de DVD, ahora Thrustmaster te trae un "dos en uno" realmente bueno. Y encima, es inalámbrico.

■ **ERGONOMÍA.** Algo mas grande de lo habitual, pero no se hace incómodo. Eso sí, su peso es mayor que el de los mandos normales.

■ **STICKS Y CRUCETA.** La cruceta es poco precisa y transmite una sensación de fragilidad bastante alta. Los sticks, lo contrario: suaves y sólidos.

■ **BOTONES.** Aunque su largo recorrido en la pulsación al principio puede no gustar, son tremendamente solidos y muy suaves. Por supuesto, son analógicos.

■ **VIBRACIÓN.** No es demasiado intensa, dado que carece de un cable y depende de unas pilas.

■ **EXTRAS.** Incorpora las típicas funciones de un mando DVD con sólo pulsar un interruptor y además carece de cables. Aunque lo mejor es la inclusión de unas pilas recargables y el correspondiente cargador. Todo un detalle.

■ **ACABADO.** Aunque el diseño no es de lo mejor que hemos visto, la solidez que destila y los materiales usados lo colocan entre los mejores en este aspecto. Lo típico en los productos de la casa.

Thrustmaster te ofrece un control pad y mando de DVD, todo en uno. Una gran opción, aunque algo cara.

CONCLUSIONES

Una mezcla entre pad y mando DVD, que aparte es inalámbrico e incluye las pilas recargables y su cargador. Además cumple con buena nota en casi todos los apartados. Muy recomendable, aunque algo caro.

■ **VALORACIÓN:** 

Otras novedades



Tri-Format Arcade Stick

PS2/PSone • 29,90 €
Logic 3 (91 144 06 60)

■ **VALORACIÓN:** 

Otro periférico que se apunta a la moda "universal", es decir, que vale para las tres consolas de "sobremesa" actuales (PS2, GameCube y Xbox). Es cómodo y bastante completo (opción de programación incluida). Lo malo es que su stick es algo endeble y poco preciso y los botones poseen un tacto demasiado tosco y poco progresivo. Sin embargo, su precio hace que estas pegas pasen casi inadvertidas, lo que a la postre le convierte en una opción más que recomendable.

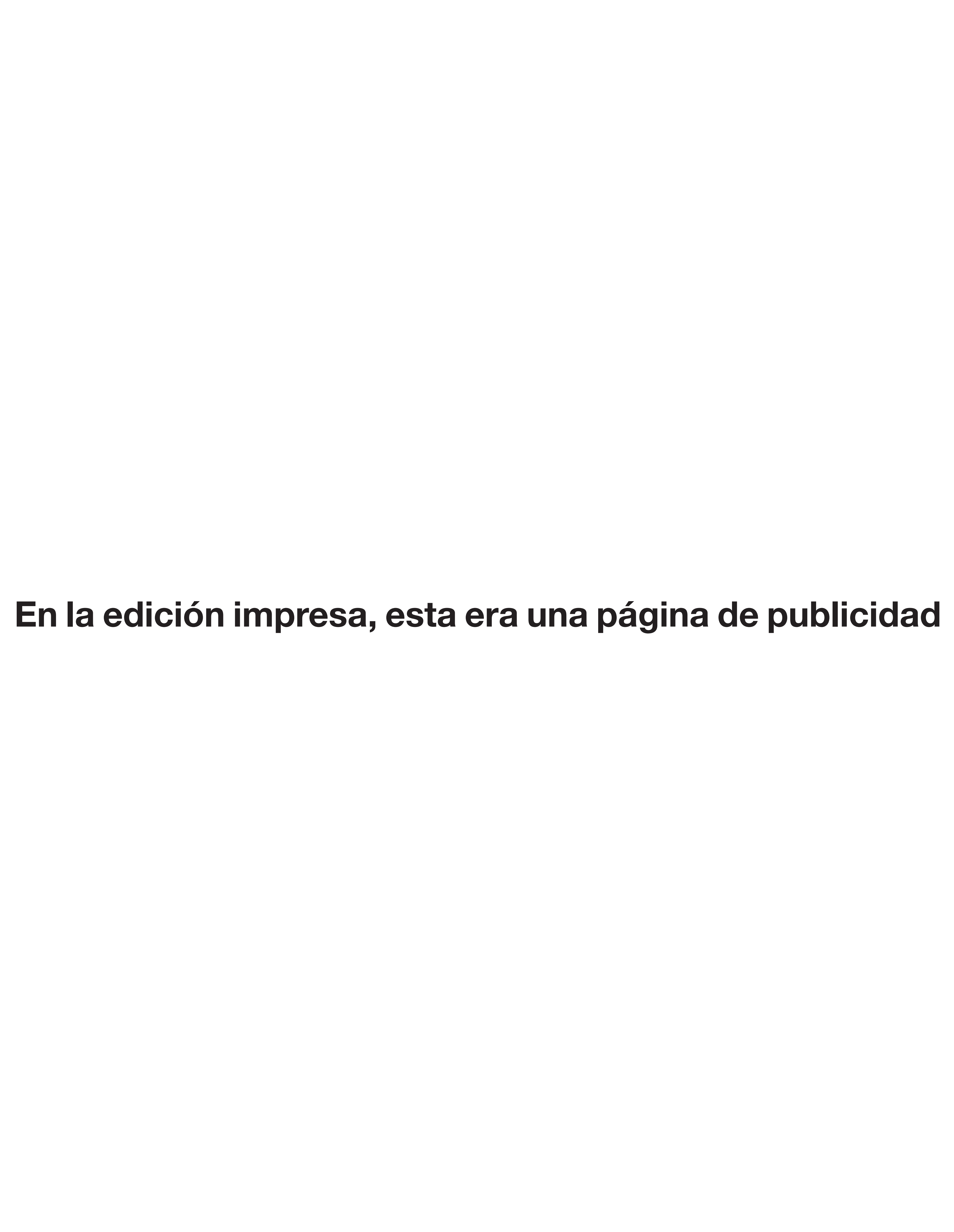


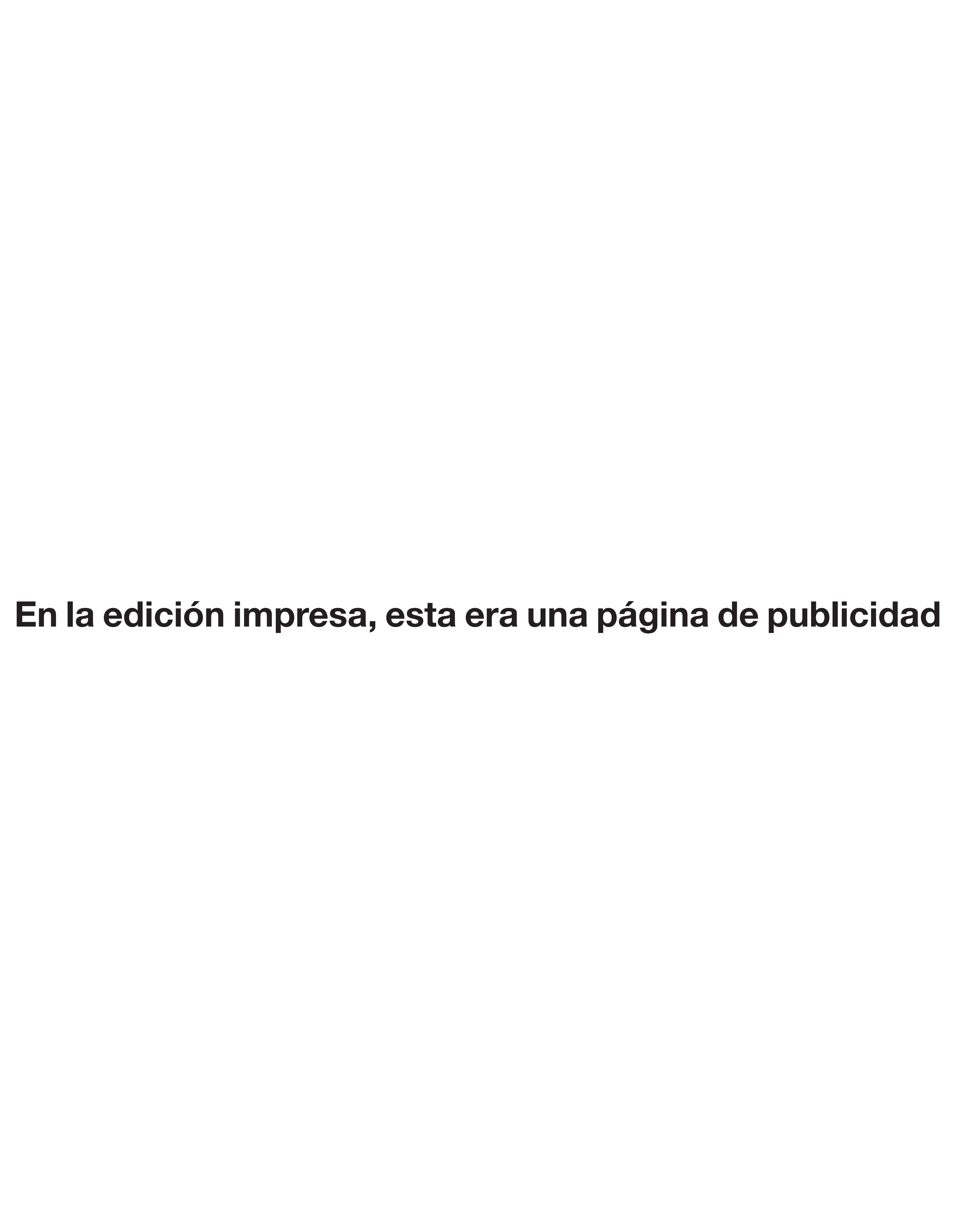
Maleta G-Pak

PS2 • 39,90 €
H. Nostromo (91 144 06 60)

■ **VALORACIÓN:** 

Si estás buscando un maletín fiable para llevarte tu PS2 de viaje, aquí lo tienes. En el G-Pak te cabe bien colocada la consola, dos Dual Shock, dos tarjetas de memoria y hasta 8 juegos (sin caja), y aún queda sitio para otros accesorios. Además, puedes jugar sin sacar la PS2 de la bolsa, ya que incluye orificios para los cables e incluso rejilla de ventilación. Sus paredes acolchadas te aseguran gran protección ante los golpes y encima luce un diseño compacto y elegante. Una gran elección.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Acción en 1ª persona

LOS 8 JUEGOS A EXAMEN

- Call of Duty: Finest Hour
- Goldeneye: Agente Corrupto
- Killzone
- Medal of Honor: Frontline
- Medal of Honor: Rising Sun
- Return to Castle Wolfenstein
- Timesplitters 2
- XIII

VIAJE AL CORAZÓN DEL COMBATE

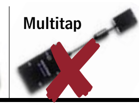
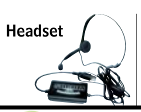
Para experimentar las más intensas sensaciones en tu consola y sentir la acción en tus "carnes", nada como sumergirte en los tiroteos de un buen shoot'em up subjetivo. Es un género en el que no falta ni la calidad ni la variedad, y resulta fácil perderse entre tantos buenos juegos. Si no estás seguro de qué título se adapta mejor a lo que andas buscando no pierdas detalle de esta completa comparativa, donde analizamos los más espectaculares shooters de PS2.

Call of Duty: Finest Hour

La acción más épica y espectacular

Compañía: **Activision** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (61 Kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Headset | Adaptador de Ethernet





Valoración Gráficos: **E** Diversión: **E** Global: **E**





Soldado, ponte el uniforme y coge todo tu armamento, porque te aguardan las más feroces batallas de la II Guerra Mundial en este juego de trepidantes combates y ambientación única e irrepetible.

■ **AMBIENTACIÓN.** Nos veremos inmersos en las más espectaculares batallas de la II Guerra Mundial, en escenarios bélicos del Frente Oriental, Occidental y del Norte de África. Todas las misiones son muy realistas, y lucen la mejor ambientación que hemos visto en un shoot'em up para PS2: explosiones y disparos por todos los flancos, cientos de soldados aliados y enemigos que luchan a nuestro alrededor, etc.

■ **DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO.** En el modo Campaña viviremos diversas batallas de la II Guerra Mundial en el "pellejo" de diferentes soldados (rusos, ingleses y americanos), cada uno con sus armas. En ellas participaremos en tiroteos de todo tipo, además de poder manejar en algunas de ellas vehículos como tanques o jeeps. A este desarrollo tan variado hay que sumar el modo Online para 16 jugadores.

■ **APARTADO TÉCNICO.** Los escenarios, la cantidad de personajes en pantalla, el apartado sonoro, la inteligencia artificial... todo brilla a un excelente nivel. A ello hay que sumar un magnífico control, que hace que participar en las misiones sea una delicia. Así que ya sabes, a poco que te guste el género no deberías perderte un shoot'em up de fantástica ambientación que lo tiene todo para que disfrutes de principio a fin.



En algunas de sus misiones pilotaremos vehículos, como este tanque, o dispararemos desde ellos.



Recrea la guerra a las mil maravillas, con cientos de soldados en pantalla intercambiando disparos.

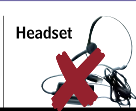
Goldeneye: Agente Corrupto

¿Quieres ser el "malo" de la película?

Compañía: **EA Games** | Precio: **63,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

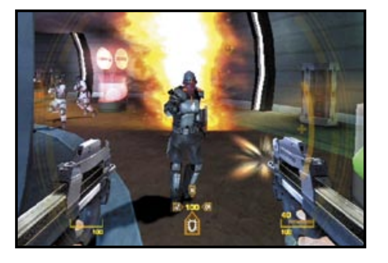
Periféricos: Memory Card 2 (78 Kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Headset | Adaptador de Ethernet







Valoración Gráficos: **MB** Diversión: **MB** Global: **MB**




Si James Bond te parece un tipo "estirado" y siempre te han gustado más los "malos" de sus películas, con este trepidante shooter puedes pasarte al bando de los enemigos del agente británico.

■ **AMBIENTACIÓN.** Aunque no está basado en ninguna película, tiene muchos de los elementos que han convertido a la saga cinematográfica en un éxito durante décadas, como exóticas localizaciones o conocidos personajes como Scaramanga o Goldfinger. Por ello, aunque no controlemos a 007, es bastante fiel al universo Bond.

■ **DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO.** Tanto en el modo individual como en el multijugador (para cuatro jugadores) participamos en intensos tiroteos, en los que incluso podemos llevar un arma en cada mano o usar escudos humanos como protección. Además, nuestro personaje cuenta con un práctico implante ocular, que nos permite inutilizar las armas enemigas o activar diversos mecanismos. Un desarrollo intenso, aunque peca de lineal y no tiene demasiada profundidad.

■ **APARTADO TÉCNICO.** Mantiene el tipo en este sentido gracias a un correcto apartado gráfico y una buena banda sonora. Además, el sistema de puntería asistida es todo un acierto para salir airoso de las situaciones más comprometidas. Por todo ello, estamos ante un shoot'em up sólido y que divertirá a los fans de la acción directa, aunque quizá tenga un planteamiento algo "simplón".



En *Goldeneye: Agente Corrupto* nos pasamos al "lado oscuro" del universo Bond, en un shooter protagonizado por un agente 00 renegado con un ojo muy especial.

Killzone

Sumérgete en la guerra del futuro

Compañía: **Sony** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos: Memory Card 2 (64 Kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Headset | Adaptador de Ethernet




Valoración Gráficos: MB Diversión: E Global: E



La acción sin descanso es la principal seña de identidad de este shoot'em up, capaz de hacernos sentir toda la tensión de la guerra gracias a su futurista ambientación, que funciona realmente bien.

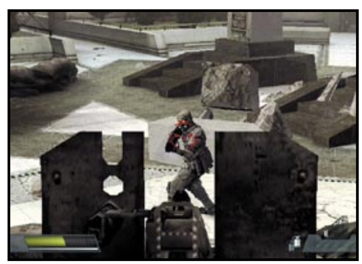
■ **AMBIENTACIÓN.** En un futuro cercano, un grupo separatista llamado Helghast se levanta en armas y a nosotros nos toca detener esta terrible amenaza. Así arranca un juego cargado de acción y que consigue transmitirnos la sensación de estar en medio de una guerra auténtica: soldados aliados que caen ante el fuego cruzado, explosiones por doquier, etc. Y todo ello con una creíble ambientación futurista.

■ **DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO.** La acción es el denominador común de los 11 niveles que incluye el juego y en los que tenemos que cumplir los más diversos objetivos. Además, existen cuatro personajes con características diferentes. Y en cuanto al multijugador, hay batallas para 2 jugadores y un modo Online para 12.

■ **APARTADO TÉCNICO.** El control es muy bueno, el apartado sonoro está logrado y el motor gráfico funciona con fluidez pese a que en los entornos abiertos se percibe algo de "niebla". Otro cantar es el modo Online, en el que las partidas no funcionan tan bien como debieran. Aun así, estamos ante un original shoot' em up que no defraudará en ningún caso a los fanáticos de la acción.



Hay cuatro protagonistas, cada uno con habilidades distintas.



Los enemigos no son variados, pero sí muy listos, lo que hace que los tiroteos sean más intensos

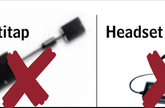
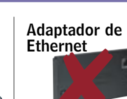
Medal of Honor: Frontline

La mejor película de guerra

Compañía: **EA GAmes** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

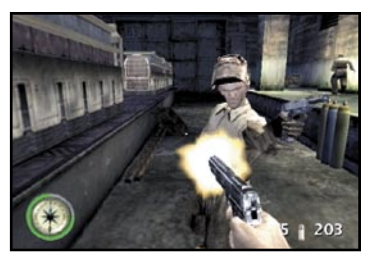
Periféricos: Memory Card 2 (120 kb) | Dual Shock 2 | Multitap | Headset | Adaptador de Ethernet






Valoración Gráficos: E Diversión: MB Global: MB

El primer *Medal of Honor* de PS2 nos trasladó a la Segunda Guerra Mundial por la puerta grande, haciéndonos revivir los momentos más impactantes de la contienda con su increíble ambientación y desarrollo.

■ **AMBIENTACIÓN.** Respetando el armamento y los uniformes de la época, el juego nos mete en la piel de un soldado americano en plena Segunda Guerra Mundial. Los apartados técnicos nos meten dentro del conflicto: los modelos de los personajes, los escenarios, efectos gráficos como el humo, la IA de los enemigos, los atronadores efectos sonoros... todo contribuye a conseguir una ambientación insuperable.

■ **DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO.** Su modo Historia es sólo para un jugador, pero es largo y apasionante. Aunque en algunas fases tenemos que pasar desapercibidos o disfrazarnos, la acción es el elemento principal del juego. El punto culminante son los combates junto a otros soldados aliados, además de sus contundentes efectos sonoros y la lograda IA de aliados y enemigos. Escenas como el desembarco de Normandía siguen siendo de lo más emocionante que hemos jugado en PS2.

■ **APARTADO TÉCNICO.** Tiene un control genial y no incluye puntería asistida, lo que hace la acción más realista y emocionante. Las 19 misiones son largas y tienen una curva de dificultad muy ajustada, así que te mantendrán muchas horas pegado a la pantalla. Eso sí, cuando lo acabes echarás de menos opciones Multijugador.



El realismo de escenarios, uniformes, armas y situaciones es la principal baza de este shooter que no coloca en pleno corazón de la II Guerra Mundial, con espectaculares momentos como el desembarco de Normandía.

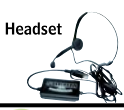
Medal of Honor: Rising Sun

El conflicto continúa en el Pacífico



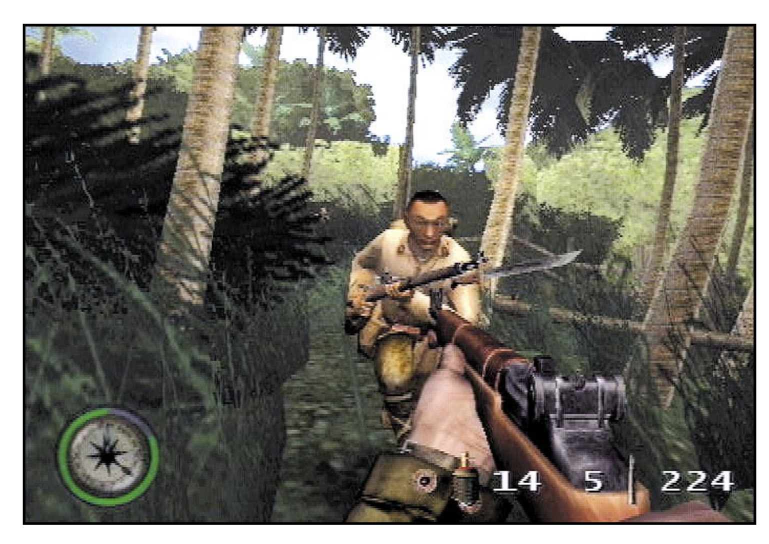
Compañía: **EA Games** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos

Memory Card 2 (112 Kb)	Dual Shock 2	Multitap	Headset	Adaptador de Ethernet
				

Valoración Gráficos: E Diversión: MB Global: MB





El conflicto del Pacífico fue uno de los más duros de la II Guerra Mundial y con la segunda entrega de la saga *Medal of Honor* puedes "disfrutar" de aquel infierno gracias a una cuidada ambientación.

■ **AMBIENTACIÓN.** La acción nos traslada a la II Guerra Mundial, al frente del Pacífico en el papel de un soldado norteamericano. Allí debemos hacer frente al ejército japonés. Al igual que sucedía en la primera parte, la ambientación bélica es extraordinaria: explosiones a mansalva, apoyo de soldados aliados, gran realismo en las armas... Y todo ello reviviendo famosas batallas como la de Pearl Harbor o Guadalcanal.

■ **DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO.** Junto a las fases de acción pura y dura, encontramos niveles donde es necesario avanzar con más cautela para no caer ante los enemigos ocultos en la selva. El desarrollo es variado, aunque los niveles resultan cortos. Eso sí, tenemos un modo Cooperativo para 2 jugadores a pantalla partida, una divertida opción Deathmatch para 4 jugadores y un vibrante modo Online para 8.

■ **APARTADO TÉCNICO.** Los cuidados gráficos están acompañados por una sobresaliente banda sonora. La guinda en el apartado técnico la ponen una gran IA de los enemigos y el estupendo sistema de control, que aunque no ofrece puntería asistida es preciso como pocos. En resumen, un completo título que, mientras dura, ofrece una intensa experiencia de juego, en la que la gran ambientación tiene un papel estelar.



Los enemigos se esconden en la maleza, preparan emboscadas... son tremendamente inteligentes.



La variedad está garantizada, y junto a los niveles a pie, en otros disparamos desde aviones, lanchas....

Return to Castle Wolfenstein

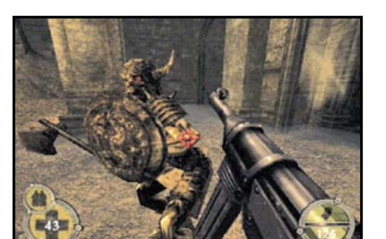
Acción explosiva, nazis y... zombies

Compañía: **Activision** | Precio: **59,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+18**

Periféricos

Memory Card 2 (324 Kb)	Dual Shock 2	Multitap	Headset	Adaptador de Ethernet
				

Valoración Gráficos: E Diversión: E Global: E





Ármate de valor, porque en *RTCW* no sólo tendrás que hacer frente a las terribles tropas nazis, sino que además te las verás contra un abominable ejército de ultratumba dispuesto a darte mucha "guerra".

■ **AMBIENTACIÓN.** Asumiendo el papel de un soldado norteamericano, debemos combatir a las tropas nazis y los demonios que las SS están intentando resucitar. Esta interesante trama, entre realista y paranormal, nos llevará por diferentes localizaciones (milenarias tumbas egipcias, siniestros castillos medievales, etc.), creando una ambientación muy atractiva capaz de pegarnos a la pantalla durante muchas horas.

■ **DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO.** No hay opciones multijugador. El único modo de juego es la opción Campaña para un jugador. Aún así, no hay cabida para el aburrimiento porque nos aguarda un amplio catálogo de niveles y armas para vencer a cientos de tropas nazis, supersoldados mutantes e infinidad de infernales criaturas.

■ **APARTADO TÉCNICO.** El juego brilla a gran altura en el aspecto técnico gracias a unos fantásticos gráficos, especialmente en el modelado de los personajes y una excelente banda sonora. La avanzada IA de los enemigos y el preciso sistema de control, que sólo resulta algo lento a la hora de seleccionar arma, ponen el broche a un shoot'em up divertido como pocos. Es muy recomendable, siempre y cuando no te importe la ausencia de opciones multijugador.



Wolfenstein recupera la parte más oscura de la II Guerra Mundial, los experimentos nazis con los muertos, para ofrecer un título a caballo entre lo ficticio y lo real, que resulta muy "creíble".

Timesplitters 2

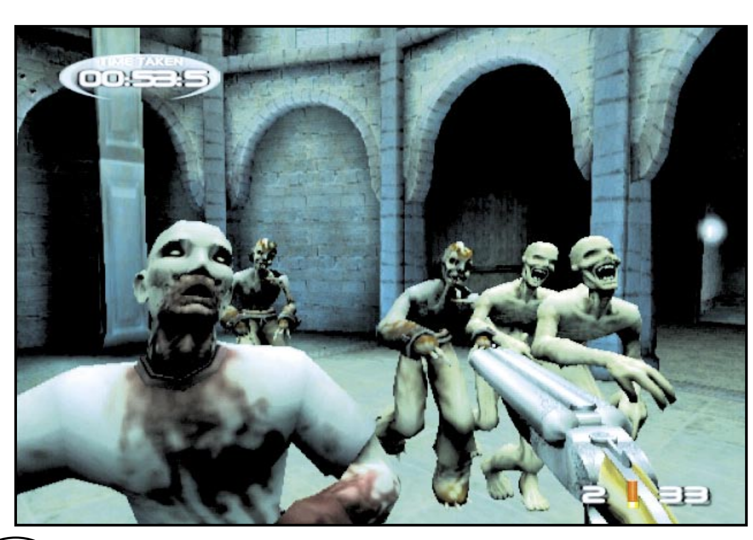


El más completo para jugar en compañía

Compañía: **Eidos** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+16**

Periféricos: Memory Card 2 (753 Kb)  Dual Shock 2  Multitap  Headset  Adaptador de Ethernet

Valoración Gráficos: MB Diversión: E Global: E 



Eso de enfrentarte tú sólo a cientos de enemigos está muy bien, pero para demostrar que eres un "hacha" de la acción y divertirte de lo lindo, nada como jugar en compañía de unos amiguetes en cualquiera de los muchos modos de juego de *Timesplitters 2*.

■ **AMBIENTACIÓN.** El salvaje Oeste o un apocalíptico planeta extraterrestre, son algunos de los muchos escenarios que veremos a lo largo del juego. En todos ellos encontraremos una ingente cantidad de enemigos diferentes y armas de todo tipo, siempre acordes con la época que estamos visitando.

■ **DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO.** El modo Historia asegura misiones muy variadas y con multitud de originales retos, que además pueden disfrutarse con otro amigo en plan cooperativo. Pero lo mejor está en los 17 modos para cuatro jugadores, con los que la diversión están garantizadas jugando con unos amigos.

■ **APARTADO TÉCNICO.** Pese a que ya tiene dos años, gráficamente sigue aguantando bien el paso del tiempo, como su satisfactorio control. Sin duda, estamos ante un shooter imprescindible por precio, variedad y capacidad para divertir.



En *Timesplitters 2* viajamos por el tiempo y visitamos el lejano Oeste, el Chicago de 1940...



Sus modos multijugador son una delicia, y además incluye un editor de mapas la mar de completo.

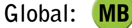
XIII



Un cómic de acción y suspense en tu PS2

Compañía: **UbiSoft** | Precio: **29,95 €** | Idioma: **Castellano** | Edad: **+12**

Periféricos: Memory Card 2 (94 kb)  Dual Shock 2  Multitap  Headset  Adaptador de Ethernet 

Valoración  Gráficos: MB   Diversión: E   Global: MB 



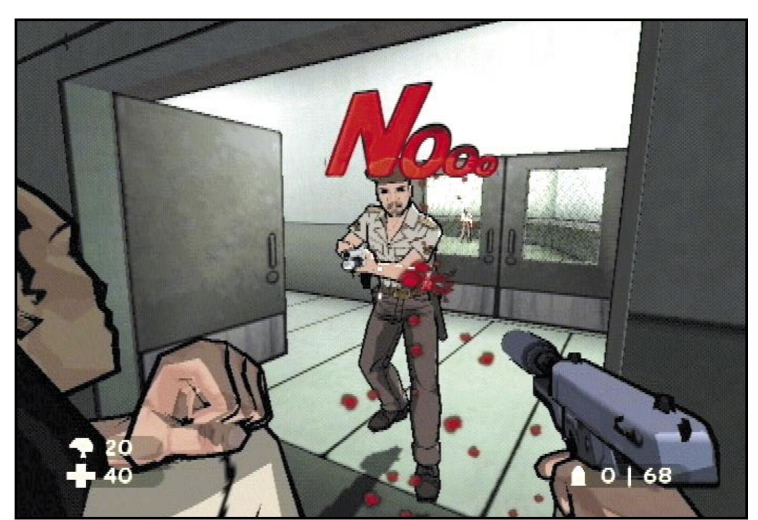


Desvelar la más oscura conspiración es nuestro objetivo en este "shooter" que, bajo su estética de cómic, oculta una aventura adulta y que guarda las situaciones más variadas y emocionantes.

■ **AMBIENTACIÓN.** *XIII* se inspira en el argumento de un conocido cómic belga, que nos pone en el papel de un hombre amnésico que investiga una oscura conspiración. Un argumento apasionante que se plasma con la técnica gráfica "Cel-Shading" lo que, unido a la aparición de viñetas para destacar ciertas acciones, da al juego una estética de cómic muy atractiva. Un gran apartado sonoro redondea la ambientación.

■ **DESARROLLO Y MODOS DE JUEGO.** Las 35 fases del largo modo Historia mezclan acción y sigilo. Además de manejar armas blancas y de fuego, podemos ocultar cuerpos, deslizarnos tras los enemigos, utilizarlos como rehenes, usar objetos como armas... y todo enfrentados a las más variadas situaciones, desde escapar de un manicomio a infiltrarnos en bases enemigas. Los modos Multijugador (para dos a pantalla partida y para cuatro Online) son un buen complemento.

■ **APARTADO TÉCNICO.** El sistema de puntería asistida fija a los enemigos, y si nos desplazamos giramos en torno suyo. Al principio resulta desconcertante, pero enseguida se le coge el truco. Más difícil es golpear o agarrar a los enemigos por la espalda. La conseguida IA de los enemigos hace alta la dificultad.



Gracias a su aspecto gráfico "estilo cómic", una trama apasionante y un sinfín de situaciones que mezclan la acción y el sigilo, *XIII* es una de las apuestas más originales y adultas del género.

Conclusiones

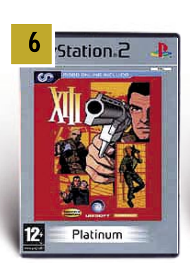
1 

2 

3 

4 

5 

6 

7 

8 

No ha sido fácil proclamar un vencedor con juegos de tanta calidad, pero por jugabilidad y ambientación y el divertido modo Online, *Call of Duty* se ha convertido en el ganador. En un reñido segundo puesto le sigue *Timesplitters 2*, una económica opción para disfrutar muchas horas gracias a sus infinitas posibilidades multijugador. Por su parte, *MOH Frontline* ofrece una intensa aventura para un jugador muy bien ambientada, pero desgraciadamente sin opciones multijugador, algo que sí tienen el también genial *Killzone* y el realista *MOH Rising Sun*. Por desgracia, el futurista shooter de Sony peca de ofrecer poca variedad de enemigos y un modo Online mejorable, mientras que *Rising Sun* adolece de ser muy, muy corto. El sexto puesto es para *XIII*, que por su aspecto es el menos "realista" de la comparativa, aunque ofrece también una duración a prueba de bombas. Por último, *Wolfenstein*, aunque es largo, no engancha tanto como *Frontline* y no tiene multijugador, mientras que *GoldenEye* hace gala de un desarrollo bastante simple, que agradará a los fans de la acción directa.

TÍTULO	CARACTERÍSTICAS GENERALES												CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS										DESARROLLO					TOTAL
	Número de jugadores	Número de personajes	Número de niveles	Número de armas	Modo Multijugador Offline	Modo Online	Modos Online	Configuración partidas multijugador	Editor Niveles	Niveles dificultad	Duración	Valoración	Escenarios	Enemigos	Animaciones	Inteligencia aliados	Inteligencia enemigos	Control	Efectos Sonoros	Música	Fluidez Modo Online	Valoración	Acción	Puzzles	Conducción	Infiltración	Valoración	
Call of Duty: Finest Hour	1/16	6	19/8	32	No	Sí	4	MB	No	3	MB	E	E	E	E	MB	E	E	E	E	E	E	Muy Alto	No	Medio	Bajo	E	E
Goldeneye: Agente Corrupto	1/4	1	8/5	14	Sí	No	--	MB	No	3	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	--	MB	Muy Alto	No	No	No	R	MB
Killzone	1/12	4	11/8	27	Sí	Sí	5	MB	No	4	MB	E	MB	E	MB	MB	MB	E	E	MB	B	MB	Muy Alto	No	No	Medio	E	E
Medal of Honor Frontline	1 /--	1	19/-	15	No	No	--	--	No	4	B	B	E	E	E	MB	E	E	E	E	--	E	Alto	No	No	Alto	E	E
Medal of Honor Rising Sun	1/8	1	8/12	13	Sí	Sí	2	MB	No	4	B	MB	E	E	E	MB	MB	E	E	E	MB	E	Alto	No	No	Alto	E	E
Return to Castle Wolfenstein	1/--	1	6/--	15	No	No	--	--	No	4	B	B	E	E	MB	MB	MB	E	E	MB	--	MB	Muy Alto	Bajo	No	Bajo	E	MB
Timesplitters 2	1/4	127	10/16	26	Sí	No	--	E	Sí	3	E	E	MB	E	MB	MB	MB	E	E	E	--	MB	Alto	Medio	No	Medio	E	E
XIII	1/4	1	35/12	16	Sí	Sí	2	B	No	3	E	E	MB	E	MB	MB	MB	MB	E	E	MB	MB	Alto	No	No	Alto	E	E

Claves de la comparativa

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen su correspondiente código de color para facilitar su comprensión:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde.
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



También podréis ver un sello como éste. Indica el ganador en la relación Calidad/Precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego y dan una idea aproximada de la duración y variedad del mismo.

Número de niveles: La 1ª cifra indica el número de niveles del modo Historia para un jugador, y la 2ª los escenarios Multijugador.

Modo Multijugador Offline: Indica si un título permite el juego para más de un jugador, ya sea en partidas cooperativas o del tipo Deathmath, sin necesidad de tarjeta Ethernet.

Configuración partidas Multijugador: Cuanto más completas sean las opciones para crear a nuestro antojo las partidas para varios jugadores, como la limitación de ciertas armas, mayor será la nota obtenida.

CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

Examinamos los aspectos técnicos del juego.

Escenarios: Valoramos, desde un punto de vista gráfico, cuanto de realistas y detallados son los entornos del juego.

Animaciones: Puntuamos de forma positiva que los movimientos de los personajes sean lo más realistas y fluidos posibles.

I.A. Enemigos: Analizamos cómo reaccionan los enemigos ante nuestras acciones (se esconden, tienden emboscadas...).

Control: Valoramos en qué medida el sistema de manejo es cómodo, preciso y rápido.

Efectos sonoros: En este apartado analizamos tanto la calidad del doblaje como la de los sonidos que envuelven la acción.

Fluidez modo Online: Comprobamos si el desarrollo de las partidas en red se sucede a ritmo normal o si se producen parones.

DESARROLLO

Analizamos los elementos de juego, y en qué medida intervienen en el desarrollo.

Acción: Enfrentamiento directo con los enemigos usando todo tipo de armamento.

Puzzles: Obstáculos y pruebas de inteligencia que requieren que nos estrujemos el cerebro.

Conducción: Manejo directo de cualquier tipo de vehículos, y no sólo de su armamento.

Infiltración: Necesidad de pasar inadvertido ante los enemigos y/o de acabar con ellos por la espalda y sin hacer el menor ruido.

Dirección C/ Los Vascos, Nº 17, 2ª Planta 28040 (Madrid) | E-mail playmania.consultorio@hobbypress.es

Consultorio

Si queréis que el equipo de Play2Manía responda a vuestras dudas, sólo tenéis que enviar una carta a la dirección de la revista, indicando en el sobre: Hobby Press, Play2Manía, Consultorio. También podéis enviar vuestras consultas o sugerencias a través del correo electrónico.

Los juegos de PSP

Hola Play2maníacos, tengo unas dudas sobre PSP. ¿Tendrá tantos juegos como PS2? ¿Cuánto valdrán los juegos? ¿Qué títulos saldrán junto a la consola? Muchas gracias.

Carolina Silvela (e-mail)

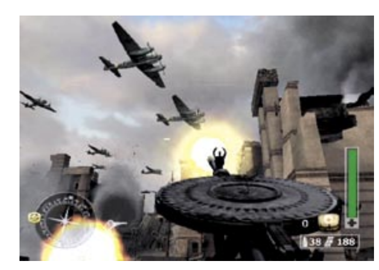
No sabemos si tantos como PS2, pero estamos seguros de que PSP va a tener muchísimos títulos y de todos los géneros. La prueba es que se han anunciado decenas de juegos antes incluso de que la consola se ponga a la venta en Japón. Todas las compañías importantes confían en la portátil de Sony. Respecto al precio de los juegos, en Japón van a salir aproximadamente una tercera parte más baratos que un juego de PS2, y lo normal es que aquí pase lo mismo, aunque no hay nada confirmado. Y aún es pronto para hablar de los juegos de lanzamiento en Europa, pero lo lógico es que juegos como *Ridge Racer* lleguen al mismo tiempo que la consola. Y quién sabe si títulos como *Metal Gear Acid* o *Gran Turismo 4 Mobile*...

La guerra continúa

Hola Play2Maníacos. Quería saber qué juego tiene mejor pinta, *Call of Duty: Finest Hour* o el *Medal of Honor Dogs of War*. Gracias.

David Cámara (e-mail)

Del desarrollo del nuevo *Medal of Honor* poco se sabe, pero lo lógico es que mantenga el nivel de calidad habitual en la saga. De *Call of Duty* ya puedes leer un análisis en este mismo número. Es todo un juegazo y probablemente el que mejor recrea la sensación de estar en un conflicto bélico. Corre a por él, que además *Dogs os War* no lo veremos por aquí hasta primavera.



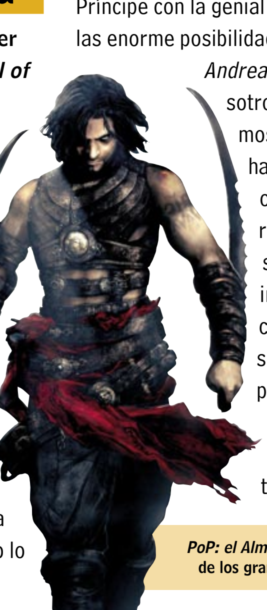
Call of Duty se ha convertido por méritos propios en uno de los grandes juegos de acción de PS2.

Criminales vs. Príncipe

Hola play2maníacos. Gracias por vuestra revista. Quiero comprarme un juego estas Navidades, y dudo entre el *GTA San Andreas* o *Prince of Persia: el Alma del Guerrero*. Me gustan los dos, *GTA* por la libertad que otorga al jugador, y *Prince of Persia* por su mezcla de acción y plataformas. ¿Cuál me compro?

Daniel Barbosa (e-mail)

Pues nos haces una de las preguntas del millón para estas Navidades, porque hablas de dos de los juegos más potentes que han salido últimamente. Comparar el preciosismo gráfico y la mezcla de acción y plataformas del Príncipe con la genial ambientación y las enorme posibilidades de *GTA San Andreas* no es fácil. Nosotros te recomendamos *GTA*, porque no hay otro título que ofrezca tantas horas de diversión y sorpresas en su interior, pero recuerda que debes ser mayor de edad para disfrutarlo. En cualquier caso, con ambos disfrutarás de lo lindo...



PoP: el Alma del Guerrero es uno de los grandes juegos del 2004.

El mejor rol en Platinum

Hola amigos de Play2Manía. Soy muy fan de vuestra revista, y tengo una duda: no sé qué juego Platinum comprarme estas Navidades, si *Final Fantasy X* o *Kingdom Hearts*. ¿Cuál me aconsejáis? Gracias.

Andrés Cartiel (e-mail)

Una respuesta difícil, porque son los dos mejores juegos de rol de PS2. Objetivamente, *Final Fantasy X* está por delante gracias a su apasionante historia y la gran profundidad estratégica que llegan a alcanzar sus combates por turnos. Pero *Kingdom Hearts* cuenta con combates en tiempo real, y la magia de los mundos de Disney tiene mucho tirón. Por ello, lo mejor es que pienses qué estilo de combates te gusta más y que elijas en función de ello.

Dudas sobre Metal Gear Solid 3

Hola play2maníacos. Tras leer el reportaje del pasado número, *Metal Gear Solid 3* me ha dejado encantado, pero con un par de dudas. ¿No tendrá un radar como el de las anteriores entregas? ¿Es complicado el control con cámara fija en un espacio tan abierto como la jungla?

Iván (Cornellá, Girona)

Pues no, el juego en principio no tendrá radar, lo que nos obligará a ser más cuidadosos. Pero tranquilo, que contaremos con elementos nuevos que nos ayudarán a pasar desapercibidos, como los métodos de camuflaje o un sensor de movimiento... Respecto a la cámara, no te preocupes: los escenarios selváticos no son tan amplios como para que la cámara dé problemas, y manejar al personaje es tan sencillo como en cualquiera de los anteriores juegos.

La expectación creada por *MGS3* es enorme, y el juego estará a la altura con novedades como el ingenioso y sistema de camuflaje en la selva.



El éxito de la saga *Dragon Ball Z Budokai 3* ha reavivado vuestro interés por los juegos basados en cómics manga y serie de "anime". Resolvemos vuestra dudas sobre si habrá nuevos juegos de series clásicas y modernas.

Nada de Campeones

Hola play2maníacos. Quería saber si van a lanzar para PS2 un juego basado en la serie "Campeones".

Ramón Gil (Madrid)

Pues no hay nada previsto. El último videojuego de la serie lo realizó Konami, salió en Japón hace un par de años y era para GameCube. Como era bastante flojo y sus ventas fueron muy pequeñas, no se planteo hacer una versión para PS2 o traer el juego a nuestro país. También hubo un juego para Game Boy Advance que no llegó aquí, y por ahora nada más...

¡¡¡Llegan los Caballeros del Zodiaco!!!

Hola. Quería saber si de verdad va a salir un juego de los Caballeros del Zodiaco, y si es así de qué va.

Daniel Muela (e-mail)

Ya confirmamos el mes pasado que Bandai está desarrollando un juego de

Me puedo bajar del coche...

Saludos. Estoy dudando entre comprarme *The Getaway Black Monday* y *NFS Underground 2*. El primer *The Getaway* no acabó de convencerme, y del *NFS Underground 2* me han comentado que es peor que el primero. Además, si ni siquiera puedes salir del coche... ¿Cuál me compro?

Pelayo Alonso (e-mail)

Te han informado mal: *NFS Underground 2* es un pedazo de juego, uno de los mejores arcades de velocidad que hay en el mercado. Y la novedad de moverte con libertad por la ciudad a nosotros nos parece una pasada. La prueba es que le dimos un 10 en la review, porque nos dejó entusiasmados. Teniendo esto en cuenta, y que no te gustó el primer *The Getaway*, nosotros nos lanzaríamos de cabeza a por *Need for Speed*. Y no es que *The Getaway Black Monday* sea malo, al contrario, está bastante bien, pero es que los chicos de EA se han salido con su *NFS Underground 2*.



NFS Underground 2 **es un ejemplo de cómo una segunda parte debe mejorar a su predecesor.**

Una elección terrorífica

Hola amigos. Me encantan los juegos de terror, y estoy dudando entre *Obscure*, *Forbidden Siren* y *Resident Evil Outbreak*. ¿Cuál es mejor?

Ángel Franco (e-mail)

Dentro del mismo género, son bastante distintos. El que más miedo y angustia da es *Forbidden Siren*, pero su alta dificultad y su mecánica de juego, basada completamente en el sigilo, pueden desanimar. *Obscure* es un "Survival" muy clásico y correcto en todos los aspectos, y además es el único que puedes jugar a dobles. Pero nuestra elección sería *Resident Evil Outbreak*. Por su mezcla de acción, exploración y puzzles, nos parece el más completo.

Acción en compañía

¡Hola a todos! Me encantan los juegos tipo *Baldur's Gate* y no encuentro otro título similar. ¿Cuál me recomendáis? Muchas gracias.

Antonio Ferrari (e-mail)

No tienes muchas opciones, ya que *Champions of Norrath*, el juego "tipo Baldur's" que iba a traer UbiSoft ha España aún no ha sido distribuido. Si quieres un beat' em up para jugar a dobles con ambientación de espada y brujería, está muy bien *ESDLA El Retorno de Rey*. Y si buscas un juego que mezcle acción y rol, destaca *X-Men Legends*, que permite partidas para cuatro jugadores.



RE4 **supondrá un giro en la saga. Además de un nuevo sistema de control, la historia nos llevará a un siniestro pueblo pirenaico que oculta un secreto. Los salvajes aldeanos intentarán que no lo desvelemos.**

Resident Evil 4: una historia de miedo

Hola amigos. Quería saber si *Resident Evil 4* será una continuación de *RE Code: Veronica X*. ¿Volveremos a ver a Chris y Claire? ¿Habrá otro juego con estos héroes? Gracias.

Raúl Marías (e-mail)

El protagonista de *Resident Evil 4* será Leon Kennedy, al que no veíamos desde *Resident Evil 2*. Su misión será buscar a la hija del presidente de los USA, desaparecida en un pueblecillo de los Pirineos (que tiene toda la pinta de estar en España, por las voces de los aldeanos, los letreros en español...). Por lo menos en principio, Leon no se las verá con zombies, sino con agresivas hordas de aldeanos que intentarán da le caza y, por supuesto, con feroces y variadas criaturas. Ah y, de momento, no se ha anunciado un nuevo *Resident Evil* en el que vuelvan Claire o Chris.

Packs de PS2 para las Navidades

Hola, pienso comprarme la nueva PS2 (el modelo pequeño), y quisiera saber si saldrán packs con ella. Muchas gracias por la respuesta.

David García (e-mail)

Sony lanzará varios pack de la nueva consola más un juego: uno con *Esto es Fútbol 2005* a 170 euros, otros tres con *The Getaway Black Monday*, *Killzone* o *Formula One 2004* a 180 euros, y un último con la cámara EyeToy, y el juego *EyeToy Play 2* también por 180.

JUEGOS BASADOS EN SERIES DE ANIMACIÓN JAPONESAS

esta serie, llamado simplemente *Saint Seiya,* el nombre japonés de la serie. Ya se sabe que será un juego de lucha poligonal. Respecto a los personajes, además de a los Caballeros de Bronce también veremos a los de Oro. Se lanzará en Japón durante 2005, y ojalá acabemos viéndolo por aquí.

Naruto en PS2

Hola. He leído que hay un juego del manga Naruto en Japón para PS2. ¿Es verdad? ¿Hay posibilidades de que llegue aquí? Muchas gracias.

Silvia Salado (Huelva)

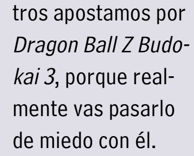
Pues sí, en Japón han salido dos juegos para PS2 de esta popular serie. Son dos juegos de lucha 3D, se llaman *Naruto: Narutimate Hero I y II*, y el segundo ha sido uno de los grandes éxitos de ventas de los últimos meses. Eso sí, de nuevo no sabemos si saldrán en España. Si emiten la serie...

Dragon Ball Z Budokai III vs Mortal Kombat Deception

¡Hola colegas! Quiero comprarme un juego de lucha para pelear contra otro jugador, y como me gusta bastante la serie "Dragon Ball" había pensado en el *Budokai 3*. Pero en vuestra revista he visto que dais más nota al nuevo *Mortal Kombat*, así que no sé que hacer. ¿Me dais un consejo? Gracias.

Santos García (e-mail)

Pues sí, objetivamente *Mortal Kombat Deception* es mejor en calidad gráfica, profundidad de los combates y posibilidades de juego. Eso sí, no olvides que se trata de un juego para mayores de 18 años por su alto contenido "gore". Pero *Budokai 3* sigue siendo un juego muy divertido y vistoso, que además calca la estética y espectacularidad de la serie: incluye muchísimos personajes con sus ataques característicos, y los nuevos planos y ángulos de cámara que se muestran durante los ataques especiales hacen que parezca que estamos viendo un capítulo de la serie de TV. Nuestro consejo es que, si te gusta la serie pero no eres superfan, te decantes por *Mortal Kombat*. Pero si eres fanático de Goku, nosotros apostamos por *Dragon Ball Z Budokai 3*, porque realmente vas pasarlo de miedo con él.







El carisma de Goku puede imponerse al de otros guerreros.

Preguntas rápidas, respuestas cortas

➔¿Saldrá Front Mission 4 en España? Si es así, ¿Cuándo?
Mario Nuñez (e-mail)
No está previsto el lanzamiento del juego en España, y eso que en Japón saldrá la quinta entrega de la saga en 2005.

➔¿Se lanzará algún nuevo Medal of Honor en PS2?
James (e-mail)
Sí, se llamará *Medal of Honor Dogs of War* y nos trasladará a las batallas más importantes del frente europeo en 1942. El juego llegará en primavera.

➔¿Habrá nuevos juegos de los X-Men o de Lobezno, además del X-Men Legends?
Silvia Arosa (e-mail)
Cuenta con *X-Men Legends 2*, que no tiene fecha confirmada, pero lo normal es que lo veamos hacia finales de 2005. Y seguro que podrás ver a algunos Hombres X en el juego de lucha que EA prepara con superhéroes Marvel, que aún no tiene ni fecha ni nombre.

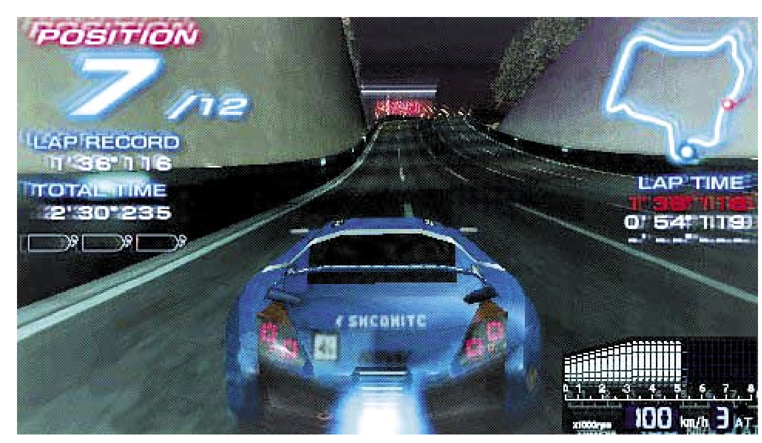
➔¿Puedo conectar una cámara Web Cam de PC en la PS2 y usarla como EyeToy?
Antonio Toribio (e-mail)
Pues no, la única cámara que funciona en PS2 es EyeToy. Lo que si puedes hacer es usar la cámara EyeToy en el PC si instalas unos "drivers" modificados de algunas webcams y cámaras digitales.

➔¿Habrá versión de Tales of Symphonia para PS2?
Eric Martínez (Terrasa)
Hay una versión del juego para PS2 que ya lleva un tiempo disponible en Japón. Aún no se ha confirmado que vaya a llegar a Occidente. Crucemos los dedos...

➔¿Puedo encontrar algún juego de fútbol americano que no sea de la saga NFL Street?
Jag (e-mail)
Sí, los de la saga *Madden* están a la venta en cualquier tienda especializada. De hecho, *Madden 2005* puedes encontrarlo al precio de una novedad normal.

➔¿Qué fue de Nightmare Creatures 3?
David (e-mail)
UbiSoft ha confirmado que el juego no se ha cancelado y sigue en desarrollo. Pero no se ha desvelado ni un dato más, ni tampoco la fecha de lanzamiento.

➔¿Ha salido Marvel Vs Capcom 2 en España?
David (e-mail)
Sí, salió hace ya casi tres años, así que sólo lo encontrarás de segunda mano.



El poder de PSP se demostrará a las claras desde sus primeros juegos. Concretamente, lo que se ha visto de *Ridge Racer*, uno de los juegos de lanzamiento en Japón, ha dejado alucinados a todos por su calidad.

El combate del siglo: PSP vs Nintendo DS

Hola play2maníacos. Tengo serias dudas entre comprar la PSP y la Nintendo DS. Me gustan los Pokémon, pero la verdad es que la DS en sí no me convence, y sin embargo me gustan muchos de los juegos de PSP en desarrollo. ¿Qué hago? Y no me aconsejéis la PSP sólo porque sois una revista de PlayStation 2.
Luis Barcena (e-mail)

La verdad es que las propias Sony y Nintendo se han cansado de repetir que sus consolas no son competidoras directas, y la razón es que son dos máquinas muy distintas. Nintendo ha apostado por novedades como la pantalla táctil, que puede dar mucho "juego". Pero, a la hora de la verdad, creemos que lo que importa son los juegos en sí, y PSP cuenta con el apoyo total de las compañías desarrolladoras, y con un poder técnico que permitirá títulos más avanzados. Si hay que aventurar cuál "ganará la guerra", nosotros apostamos sin duda por la máquina de Sony lo que no implica que las dos consolas no puedan convivir en el mercado.

Pasado y Futuro de Square-Enix

Hola playmaníacos. Me he aficionado a los juegos de rol, y me gustaría que contestaseis algunas preguntas: he oído que *Final Fantasy XI* va a salir en España. ¿Es cierto? ¿Cuándo saldrá? ¿Será necesario conectarse a Internet para jugar? Ah y ¿me podríais decir la fecha de salida de *Final Fantasy XII* y *Kingdom Hearts 2*? Gracias por la respuesta.
Víctor (Yecla)

Final Fantasy XI es un juego puramente Online que además necesita el disco duro de la consola para funcionar. Y con el nuevo modelo de PS2, que no admite disco duro, parece claro que la versión de PS2 no va a llegar jamás a España... aunque la de PC ya está a la venta. Respeto a los otros juegos de rol de Square-Enix, sí que los veremos por aquí, pero habrá que esperar: *Final Fantasy XII* saldrá en Japón en primavera o verano de 2005 (y podría llegar a Europa en Navidad), mientras que *Kingdom Hearts 2* no verá la luz en tierras niponas hasta finales de 2005, lo que hace más difícil su llegada a nuestro país en ese mismo año. No obstante, aún no hay nada confirmado, así que a esperar un poco tocan...

***FFXII* llegará a Japón en primavera o verano.**

PROBLEMAS TÉCNICOS

Problemas con la Memory Card

Hola. Tengo una Memory Card con un montón de datos de partidas, pero han desaparecieron todos los archivos y se indica que la capacidad de la tarjeta es sólo de 1,7 Mb en lugar de los 8 debería haber. ¿Puedo recuperar los archivos? Muchas gracias.
Xandru Armestu (Asturias)

¿Es tu Memory Card una oficial de Sony, o es de otra compañía? En este segundo caso, es posible que la tarjeta usara un sistema de compresión de memoria, y ello haya provocado el fallo. En cualquier caso, es difícil que puedas recuperar los archivos, lo sentimos.

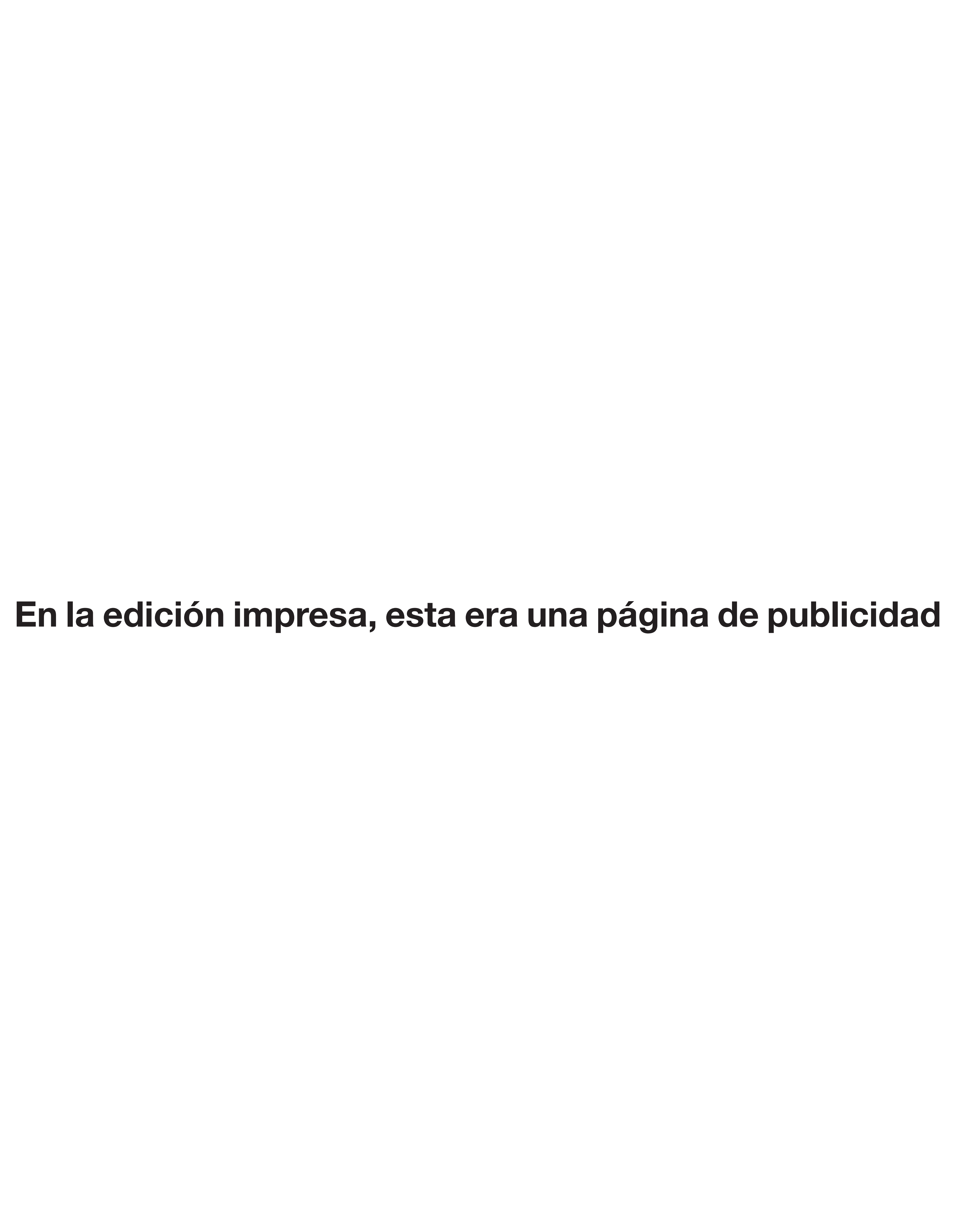


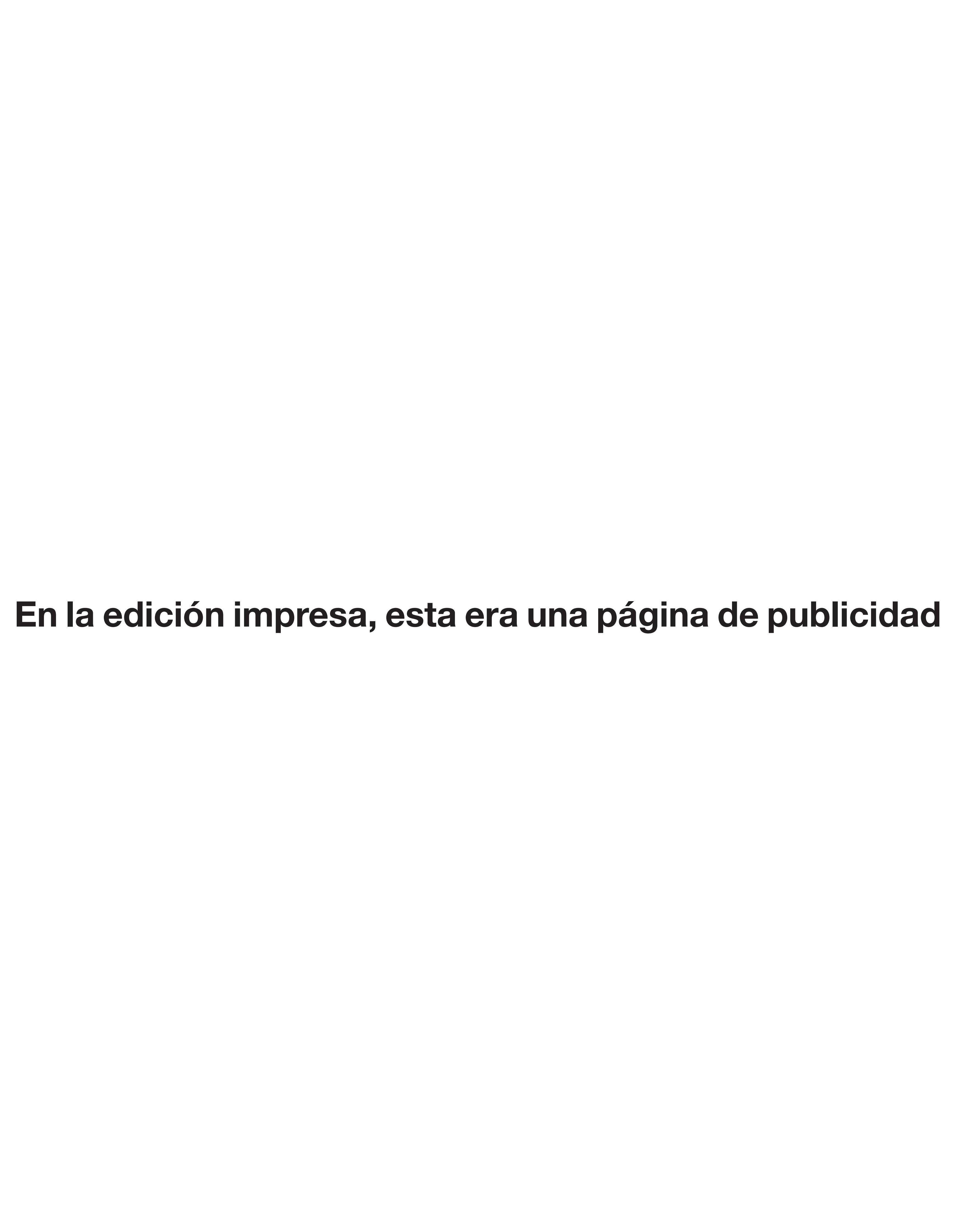
La Memory Card de Sony es muy fiable. Otras pueden dar fallos con la compresión de datos.

Compartir la conexión a Internet

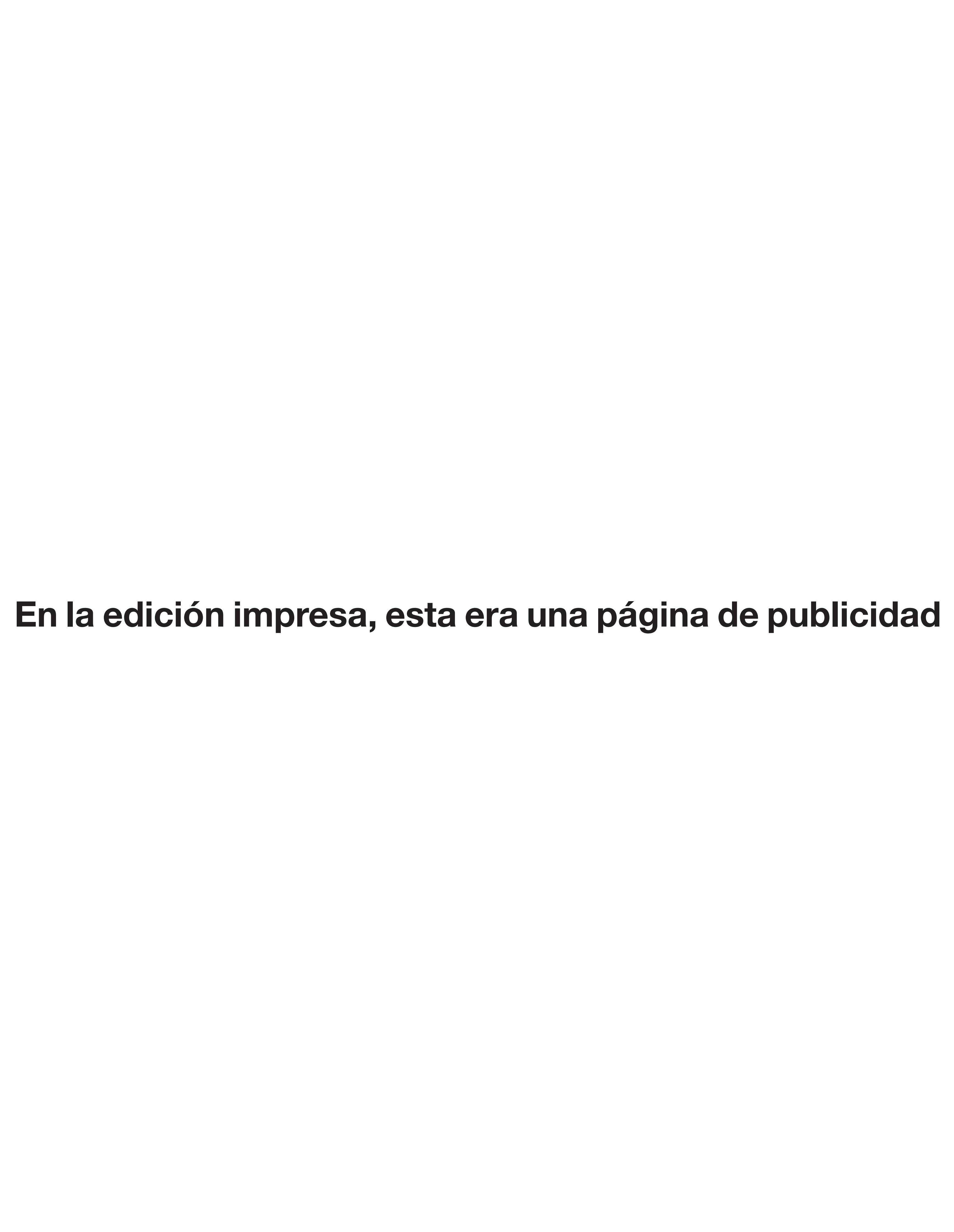
Hola play2maníacos. Voy a ponerme una conexión a Internet y quiero conectar mi PS2. Sé que para repartir la conexión entre el PC y la PS2 hace falta un router, pero la compañía con la que voy a conectarme me ha dicho que suministra un módem USB que sirve para conectar varios ordenadores en línea. ¿Sirve este módem como router? Es que no tengo tarjeta de red en el PC, pero como con el Router no hace falta... Muchas gracias por todo y un saludo.
David Muñoz

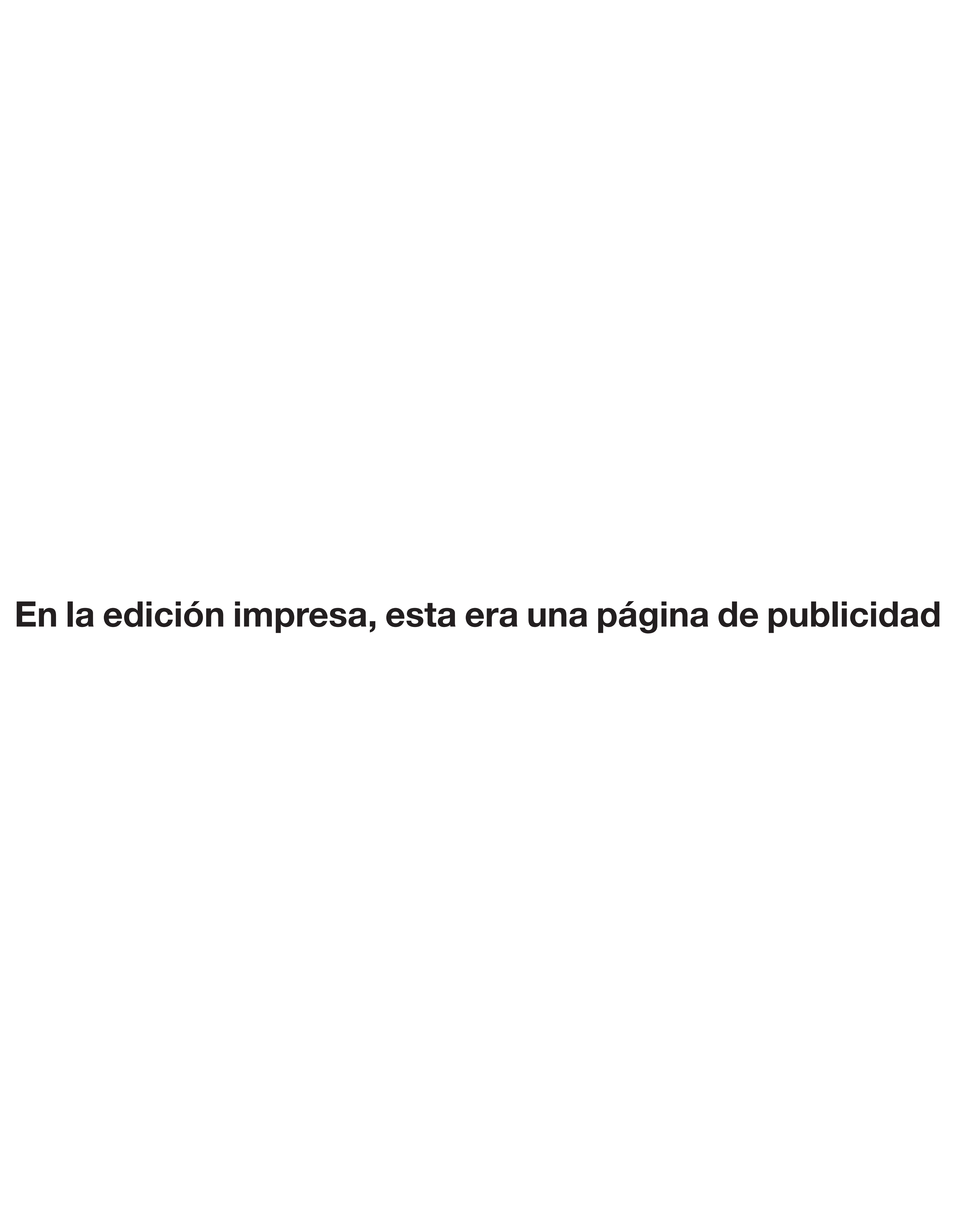
No te líes: te conectes con el dispositivo que te conectes, necesitas una tarjeta de red por cada PC que vayas a conectar, o el adaptador de banda ancha de Sony en el caso de la PS2 (a no ser que te acabes de comprar el modelo nuevo que ya lo lleva incorporado). Después, si la compañía no te da un router, debería proporcionarte un módem-router con al menos salidas para dos equipos. Los modems actuales sólo tienen un puerto. Si al final te dan un módem y no un módem-router hay otras soluciones para repartir la conexión, como comprar un switch, que cuesta unos 30 euros.

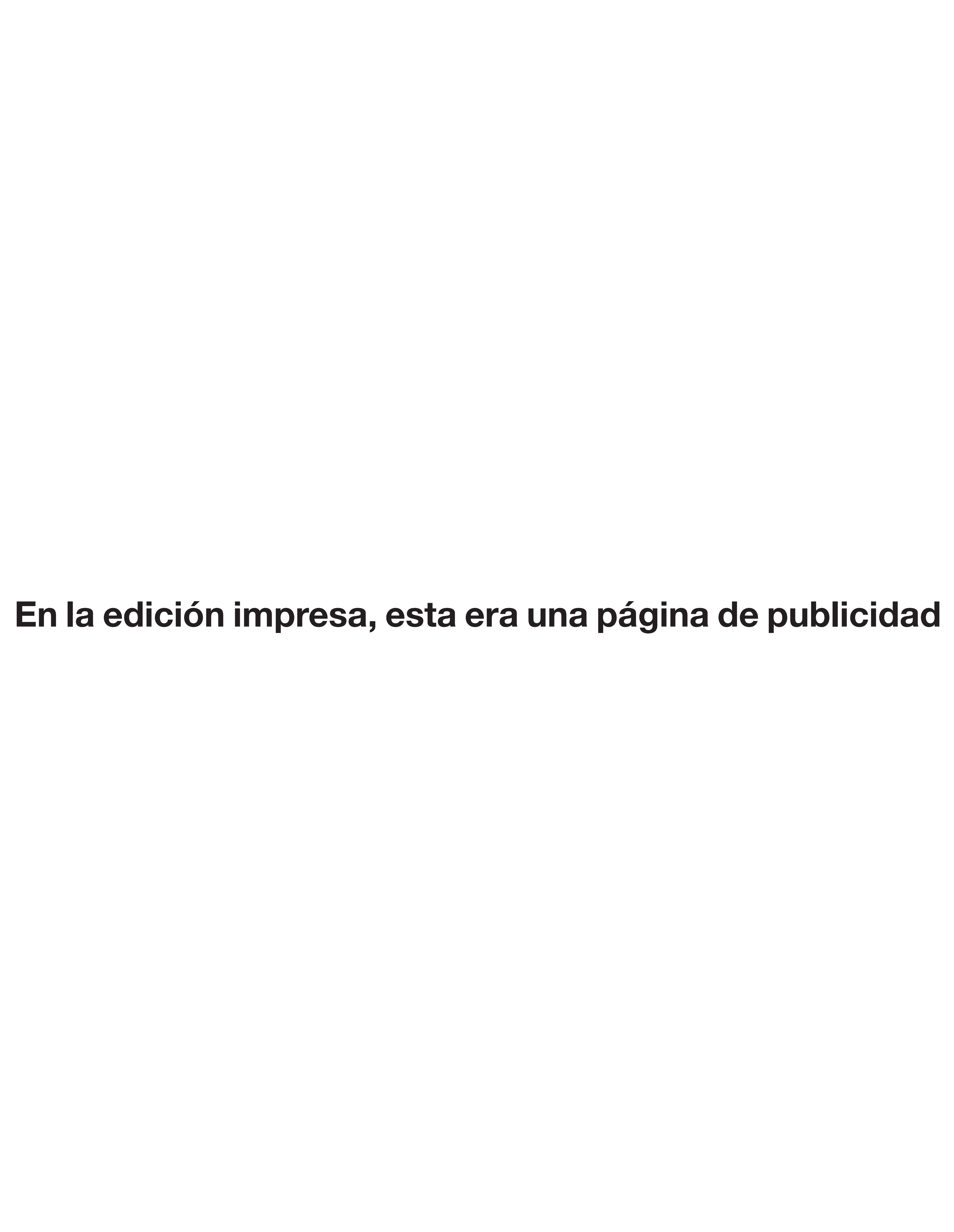

En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

Los mejores juegos para PS2

Si estás pensando en comprar un buen juego para PS2, pero tienes dudas y no sabes por cuál decidirte, échale un vistazo a nuestra Guía de Compras. Encontrarás los juegos más interesantes del catálogo de la consola ordenados por géneros. Y además, una recomendación de los juegos más atractivos de cada mes.


Novedad en la lista


Precio inferior a 40 euros

Deportivos

Este mes recomendamos...

(=) **1. FIFA Football 2005**
La nueva versión del fútbol más completo.

(=) **2. Pro Evolution Soccer 4**
El fútbol más realista... ¡con la liga española!

(=) **3. NBA Live 2005**
El basket más espectacular que nunca.

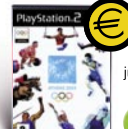
(=) **4. Tony Hawk´s Underground 2**
El skate más divertido y completo.

(=) **5. Smash Court Tennis 2**
Un tenis tan asequible como divertido.

(N) **6. Outlaw Golf 2**
Golf sencillo y "cachondo" al mejor precio.

Juegos basados en deportes. Diremos que es un simulador cuando por estética y control intente reflejar fielmente un deporte y que es un arcade cuando modifique sus reglas o exagere sus acciones, generalmente buscando más espectacularidad o un control sencillo.

Athens 2004
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial de las Olimpiadas nos ofrece una variada colección de 25 pruebas deportivas. Algunas se pueden jugar con alfombra. Muy original.

8 **VALORACIÓN: Variado gracias a sus 25 pruebas y especialmente divertido jugando con amigos.**

Downhill Domination
Codemasters | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Manejando una bicicleta de montaña debemos realizar peligrosos descensos a velocidad de vértigo y, además, haciendo acrobacias. Espectacular y sorprendente.

8 **VALORACIÓN: Si lo tuyo son los deportes de riesgo, estas carreras espectaculares no te defraudarán.**

Esto es Fútbol 2004
Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador completo, con montones de clubes y ligas y modos de juego apasionantes, incluido el Online. Lástima que el control no esté a la altura.

7 **VALORACIÓN: Si perdonas sus problemas de control, tendrás un juego completísimo.**

FIFA Football 2005
EA Sports | 62,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Tan completo como siempre (clubes, competiciones, jugadores) y con un nuevo motor gráfico y un sistema de juego más completo, ajustado y satisfactorio.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta el fútbol es la opción más completa. Y este año, la más novedosa.**

Fight Night 2004
EA Sports | 59,95 € | 1-2 jug. | Inglés | +16 años



Un juego de boxeo realista, bien hecho y con un acertado control que hace que los combates sean divertidos. Ofrece 32 púgiles reales y un gran acabado gráfico.

8 **VALORACIÓN: Por su calidad técnica y acertado control, encantará a los fans del boxeo.**

NBA Street Vol. 2
EA Big | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Basket callejero de tres contra tres que tiene en su excelente control, vibrante ritmo de juego y espectacular apartado gráfico sus grandes bazas.

8 **VALORACIÓN: Ideal para jugar en compañía y disfrutar de la cara más desenfadada del basket.**

Outlaw Golf 2
Take 2 | 19,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un entretenido juego de golf a muy buen precio con 20 personajes (10 parejas) para elegir, cada uno con sus características y a cual más original y "cachondo".

8 **VALORACIÓN: Una visión desenfadada de este deporte. Ideal para jugar en compañía.**

Pro Evolution Soccer 3
Konami | 29,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador que explota como ninguno la esencia del fútbol a base de un control exigente pero cargado de posibilidades. ¡Y está en Platinum!

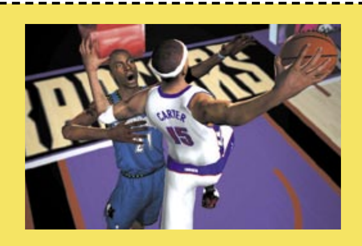
9 **VALORACIÓN: Si te da igual jugar con equipos no reales, no lo dudes y ve a por él de cabeza.**

NBA Live 2005
EA Sports | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un baloncesto espectacular que recrea a las mil maravillas la NBA y que viene cargado de opciones y modos de juego. Hoy por hoy, es el mejor juego de basket.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta el basket no te lo pierdas. Es el mejor y más completo simulador.**



Pro Evolution Soccer 4
Konami | 59,95 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



Con el sistema de juego tan divertido, exigente y realista de siempre, pero además con la licencia de la liga española. El mejor de la serie.

9 **VALORACIÓN: Un simulador tan apasionante y realista como siempre, pero con interesantes novedades.**

Rocky Legends
UbiSoft | 44,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un notable juego de boxeo que revive la historia de Rocky y que además nos permite controlar otros púgiles de las películas. Eso sí, se hace algo repetitivo.

7 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de boxeo y, además, las películas de Rocky, es tu juego.**

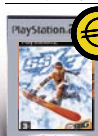
Smash Court Tennis 2
Namco/Sony | 59,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un gran juego de tenis que ofrece un control asequible y exigente y con interesantes modos de juego. Además, incluye 16 tenistas y 4 torneos reales.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el deporte de la raqueta, ésta es tu mejor opción para practicarlo.**

SSX 3
EA Big | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El mejor juego de snow del catálogo de PS2. Supera en mucho a sus antecesores: más personajes, más pistas, más libertad y modos de juego...

9 **VALORACIÓN: A poco que te gusten los juegos deportivos vas a alucinar. Divertidísimo.**

Tiger Woods PGA Tour 2005
EA Sports | 62,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Por calidad técnica, realismo y cantidad de opciones, es el mejor simulador de golf que puedes encontrar hoy en día en PS2. Y esta edición estrena modo Online.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el golf no lo dudes, *Tiger Woods PGA Tour Golf 2005* es tu juego.**

Tony Hawk's Underground
Activision | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de skate que además es una aventura en la que incluso podemos pilotar coches. Enorme, divertida y plagada de posibilidades.

10 **VALORACIÓN: Mucho más que un juego de deportes. A poco que te atraiga, dale una oportunidad.**

Tony Hawk's Underground 2
Activision | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Es la entrega más completa de la saga, aunque no sorprende tanto como el primer *Underground*. Eso sí, le supera en retos y modos de juego.

9 **VALORACIÓN: Si ya conoces la saga, éste es el mejor. Si no, empieza por el Platinum.**

Aventuras

Juegos en los que tenemos que desarrollar un argumento, enfrentándonos a diversos sucesos, relacionándonos con otros personajes, explorando, resolviendo puzzles...

Este mes recomendamos...

(=) **1. GTA San Andreas**
El *GTA* más largo, divertido y sorprendente.

(=) **2. Prince of Persia 2**
Vuelve el príncipe de la acción y los saltos.

(=) **3. Resident Evil Outbreak**
Un clásico del terror con grandes novedades.

(=) **4. Silent Hill 4: The Room**
Regresa el juego de miedo más auténtico.

(↑) **5. Psi-Ops**
Poderes mentales en una aventura original.

(↓) **6. The Getaway: Lunes Negro**
La secuela de una gran aventura de acción.

Driv3r
Atari | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de "mafioso" que resulta espectacular en todo lo que se refiere a la conducción, aunque pierde muchos enteros a la hora de bajarse del coche.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta el género te encantará, aunque las fases de acción fuera del coche...**

Forbidden Siren
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un aterradora aventura que nos pone en la piel de 10 personajes distintos para hacernos vivir la trama desde diferentes puntos de vista.

9 **VALORACIÓN: Un Survival Horror distinto en el que predomina el sigilo sobre la acción. Absorbente.**

GTA San Andreas
Rockstar | 64,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



Si la saga *GTA* ofrece los mejores "simuladores de mafioso", su última entrega es la más grande, ambiciosa, y divertida. No te la puedes perder.

10 **VALORACIÓN: Es uno de los juegos más largos, completos y divertidos de PS2. Imprescindible.**



Grand Theft Auto: Vice City
Rockstar | 31,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una genial aventura de acción que te ofrece total libertad, tanto a pie como en coche, para cumplir los más variados "trabajitos" de la Mafia.

10 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, la conducción y los juegos largos y variados, ¿a qué esperas?**

Metal Gear Solid 2
Konami | 29,91 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La mejor aventura de espionaje e infiltración: cuenta con gráficos de lujo, un desarrollo vibrante y una jugabilidad a prueba de bombas.

10 **VALORACIÓN: Uno de los juegos imprescindibles en PS2, por diversión, calidad y precio.**

Obscure
Virgin Play | 56,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



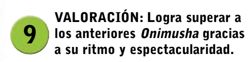
Terror de desarrollo clásico en el que debemos acabar con los monstruos usando armas y debilitándolos con luz. Es el único que se puede jugar a dobles.

8 **VALORACIÓN: Atrapa y asusta gracias a su divertido desarrollo y conseguida ambientación.**

Onimusha 3
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Siguiendo la estela de la saga, la tercera entrega combina la aventura con la acción en un desarrollo más frenético que nunca y con un apartado técnico de lujo.



9 **VALORACIÓN: Logra superar a los anteriores *Onimusha* gracias a su ritmo y espectacularidad.**

Prince of Persia: Las arenas del Tiempo
UbiSoft | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una soberbia aventura, con sus puzzles, estéticamente perfecta y con un desarrollo que pica y sabe atrapar sus plataformas y sus batallas.



9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Y eso es lo malo, que dura poco.**

Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
Midway | 56,95 € | 1 jugador | Castellano | +18 años



Los poderes mentales del protagonista nos garantizan una aventura original, variada y llena de acción, con un desarrollo plagado de sorpresas.

9 **VALORACIÓN: Si buscas algo nuevo en las aventuras de acción, éste es el juego que esperabas.**

Prince of Persia 2
UbiSoft | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Vuelve el Príncipe más oscuro y salvaje en una aventura llena de acción y saltos que nos llevará a un escenario infernal. Un juego genial superior al primer *POP*.

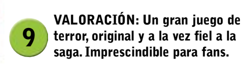
9 **VALORACIÓN: Una espectacular aventura con mucha acción que te atrapará sin remedio hasta el final.**



Resident Evil Outbreak
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Un Survival Horror con las premisas típicas de la saga (acción, puzzles...), y además con importantes novedades, como cooperar con otros personajes.

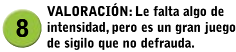


9 **VALORACIÓN: Un gran juego de terror, original y a la vez fiel a la saga. Imprescindible para fans.**

Second Sight
Codemasters | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Una variada aventura de acción en infiltración con un héroe capaz de usar poderes síquicos para enfrentarse a puzzles y enemigos.

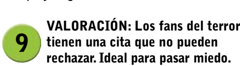


8 **VALORACIÓN: Le falta algo de intensidad, pero es un gran juego de sigilo que no defrauda.**

Silent Hill 4: The Room
Konami | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



La cuarta entrega de esta famosa saga de aventuras de terror sigue siendo capaz de poner los pelos de punta a cualquiera. Atrapa y angustia hasta el final.

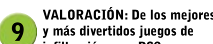


9 **VALORACIÓN: Los fans del terror tienen una cita que no pueden rechazar. Ideal para pasar miedo.**

Splinter Cell Pandora Tomorrow
Ubisoft | 56,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Una nueva aventura del espía más silencioso y letal. Aporta pocas novedades, pero es divertidísimo, muy jugable y tiene un gran modo Online.

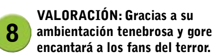


9 **VALORACIÓN: De los mejores y más divertidos juegos de infiltración para PS2.**

The Suffering
Midway | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura que mezcla la acción más intensa con un terror asfixiante. El resultado es espectacular. Lástima que no haya más variedad de enemigos.



8 **VALORACIÓN: Gracias a su ambientación tenebrosa y gore encantará a los fans del terror.**

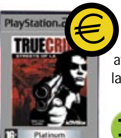
The Getaway: Lunes Negro
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura de argumento "negro" protagonizada por 3 personajes en la que encontraremos variadas misiones: de conducción, acción, infiltración...

8 **VALORACIÓN: Si te gustó la primera entrega, *The Getaway Lunes Negro* no te va a defraudar.**

True Crime Streets of L.A.
Activision | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Entre *GTA* y *The Getaway*, ofrece lo mejor de cada uno para redondear una aventura soberbia, divertida y variada en la que luchas, disparas, conduces...

10 **VALORACIÓN: Por su estética, calidad gráfica y desarrollo, es una de las mejores aventuras de PS2.**

Los favoritos del mes...

(=) **1. GTA San Andreas**
Rockstar | 64,95 €



El "simulador de mafioso" más alucinante, completo y largo. Es uno de los juegos que debes disfrutar a fondo si no quieres perderte uno de los mejores juegos de PS2.

(=) **2. FIFA Football 2005**
Simulador de fútbol | 62,95 €



Uno de los grandes de la temporada que ha hecho "fichajes" de solvencia en su sistema de control y apartado gráfico. Y tan completo como siempre.

(=) **3. Pro Evolution Soccer 4**
Simulador de fútbol | 59,95 €



La misma soberbia jugabilidad de siempre, ahora acompaña con un puñado de interesantes licencias, como la de la Liga española. Irresistible.

(N) **4. Call of Duty Finest Hour**
Shoot'em up | 59,95 €



Un alucinante shoot'em up que recrea a la perfección las batallas más famosas de la Segunda Guerra Mundial. Un auténtico imprescindible dentro de la acción bélica.

(↓) **5. Burnout 3 Takedown**
Velocidad | 63,95 €

Es el juego más veloz que hemos visto nunca. Y además espectacular hasta decir basta. De lo mejorcito en velocidad que puedes encontrar hoy en día.

(↓) **6. Need for Speed Under. 2**
Velocidad | 63,95 €



Espectaculares carreras nocturnas por la ciudad con grandes opciones de "tuneo". Sorprendente y muy divertido, es uno de los mejores juegos de velocidad que hay en PS2.

(N) **7. Jak 3**
Plataformas | 59,95 €

Un alucinante cóctel que mezcla acción, conducción y plataformas. Un desarrollo completo y realmente divertido a la altura de la excepcional segunda parte.

(↓) **8. Star Wars Battlefront**
Acción | 59,95 €



Una fabulosa recreación de las más espectaculares batallas de los seis películas de la saga galáctica. Y además, es ideal si quieres jugar Online con amigos.

(↓) **9. Prince of Persia 2**
Aventura | 59,95 €



Vuelve el Príncipe en una aventura más oscura y siniestra plagada de saltos, trampas y los mejores combates. Engancha y divierte de principio a fin.

(↓) **10. Silent Hill 4: The Room**
Aventura de terror | 59,95 €



Sigue siendo una angustiosa aventura de terror y además resulta la más espectacular de la saga. Una trama absorbente para los que gustan de pasar miedo.

Rol y Aventuras Gráficas

Este mes recomendamos...

(=) **1. ESDLA La Tercera Edad**
Combates por turnos en la Tierra Media.

(↑) **2. Star Ocean**
Un juego de rol de acción diferente.

(↓) **3. Leisure Suit Larry**
Una desternillante aventura sólo para adultos.

Los juegos de rol nos permiten recorrer enormes mundos, mientras hacemos que nuestros personajes evolucionen y mejoren. Las aventuras gráficas ofrecen desarrollos cerrados donde se pone a prueba nuestro ingenio y astucia. En ambos casos, es fundamental investigar a fondo.

Arc: El Crepúsculo de las Almas
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Ofrece los mejores combates por turnos del género gracias a sus toques de rol de tablero. Además, tiene una interesante historia, aunque es demasiado lineal.

8 **VALORACIÓN: Rol en estado puro y con un gran sistema de combate. Los fans perdonarán que sea lineal.**

Breath of Fire Dragon Quarter
Capcom | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de rol por turnos que se desarrolla en mazmorras y propone numerosos y originales combates. Lástima que no tenga gráficos mejores.

7 **VALORACIÓN: Ideal si lo tuyo es el rol por turnos, pero si quieres una experiencia *Final Fantasy*...**

Broken Sword: El Sueño del Dragón
THQ | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una aventura gráfica con gancho que sabe mantener la tensión en la trama y en los puzzles hasta el final. Y todo con un gran apartado técnico y sencillo control.

8 **VALORACIÓN: Si eres de los que prefieren pensar a luchar, no te puedes perder esta aventura.**

ESDLA: La Tercera Edad
EA Games | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Combates por turnos con todo el encanto de "El Señor de los Anillos". Hay juegos de rol mejores, pero éste cuenta con una fenomenal ambientación "peliculera".

8 **VALORACIÓN: Los fans de "El Señor de los Anillos" no podrán resistirse a su encanto.**



Final Fantasy X
Square/Sony | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un espectacular juego de rol con una larguísima y absorbente trama. Está basado en combates por turnos que pueden resultar algo lentos.

10 **VALORACIÓN: Un auténtico imprescindible, y más con su actual precio. No te lo pierdas.**

Final Fantasy X-2
Square Enix | 63,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Como todos los *FF*, se basa en combates por turnos y presenta alucinantes gráficos. Eso sí, es más ligero de argumento y desarrollo y menos lineal

10 **VALORACIÓN: La esencia de la saga, pero más asequible y fácil. Ideal si el rol te parece complejo.**

Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude
Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una aventura desternillante y muy "subidita de tono" en la que hay que ligarse a las chicas más despampanantes completando entretenidos minijuegos.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan las aventuras y eres mayor de 18 años, te lo pasarás en grande.**

.Hack // Quarantine Part 4 + DVD
Bandai | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



La entrega final de esta saga sigue apostando por los combates en tiempo real y una interesante historia. Eso sí, el apartado gráfico es bastante mejorable.

7 **VALORACIÓN: Los fanáticos de la serie *.Hack* serán los que más disfruten con esta última entrega.**

Kingdom Hearts
Square/Sony | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años



Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y divertidas situaciones. Y con la magia de Disney y Square.

9 **VALORACIÓN: Un RPG que debes jugar a poco que te atraiga el género. Y además es Platinum.**

Star Ocean: Till the End of Time
Square-Enix | 43,95 € | 1 jug. | Inglés | +12 años



Un largo y original juego de rol de acción que, gracias a su sistema de combate (casi como un juego de lucha), enganchará tanto a roleros como a aventureros.

9 **VALORACIÓN: Está en inglés, pero por lo demás es una joya del género por técnica y jugabilidad.**

Inteligencia

Este mes recomendamos...

(=) **1. Los Urbz: Sims en la ciudad**
Convierte a tu Sim en el más popular.

(=) **2. Total Club Manager**
Asume la presidencia de tu club favorito.

(↑) **3. Los Sims Toman la Calle**
El simulador social más completo y económico.

Juegos que nos obligan a estrujarnos las neuronas, ya que requieren más inteligencia y que habilidad. Podéis encontrar puzzles, juegos de estrategia, simuladores, juegos de tablero...

Age of Empires II: Age of Kings Band
Konami | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Los distintos modos de juego y la opción de poder jugar con personajes históricos hacen de este juego una opción interesante para los estrategas.

7 **VALORACIÓN: Estrategia en tiempo real con personajes históricos que llama la atención.**

Bombastic
Capcom | 39,95 € | 1-5 jug. | Inglés | +3 años



Un adictivo puzzle que nos invita a juntar dados de manera que coincidan sus caras. Supone un divertidísimo reto si te apetece "comerte el tarro".

7 **VALORACIÓN: Ideal si te gustan los puzzles que obligan a pensar y a actuar rápido.**

Commandos 2: Men of Courage
Pyro | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



El mejor juego de estrategia de PS2 nos pone a los mandos de un grupo de comandos con distintas habilidades que hemos de combinar. Ojo, que no es fácil.

9 **VALORACIÓN: Gran calidad técnica y jugable que le convierten en una gran elección.**

Los Urbz: Sims en la Ciudad
EA Games | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Convierte a tu Sim en el personaje más popular de la ciudad vistiendo a la última moda, trabajando, haciendo amigos y cumpliendo variados objetivos.

9 **VALORACIÓN: El mejor "simulador social" hasta la fecha. Sorprende y entretiene de principio a fin.**



Kuri Kuri Mix
Empire | 19,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Una curiosa mezcla de plataformas y puzzles, donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos del juego. Divertido y absorbente.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos más divertidos para jugar cooperando. Y a este precio...**

Los Sims Toman la Calle
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +7 años



Partiendo del mismo esquema, la segunda parte de este simulador de vida ofrece más opciones, más objetos, la posibilidad de salir de casa...

8 **VALORACIÓN: Si te atrapa no podrás dejar de jugar. Eso sí, nada de tiros, sólo relaciones sociales.**

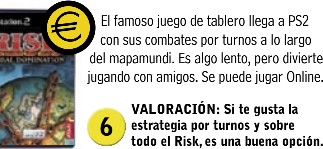
Manager de Liga 2005
Codemasters | 49,95 € | 1-2 jug. | Castellano| +3 años



Un simulador de "presidente-entrenador" bastante completo en cuanto a opciones y optimizado técnicamente. Es una lástima que la ambientación sea mejorable...

8 **VALORACIÓN: Los amantes de la estrategia deportiva quedarán encantados con este juego.**

Risk Dominio Total
Atari | 39,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años



El famoso juego de tablero llega a PS2 con sus combates por turnos a lo largo del mapamundi. Es algo lento, pero divierte jugando con amigos. Se puede jugar Online.

6 **VALORACIÓN: Si te gusta la estrategia por turnos y sobre todo el Risk, es una buena opción.**

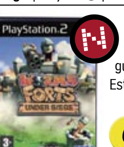
Total Club Manager 2005
EA Games | 46,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un manager para que puedas jugar a ser presidente y entrenador de tu club preferido. Ofrece múltiples mejoras respecto a la versión del año pasado.

8 **VALORACIÓN: Ideal si te gusta la estrategia deportiva. Además, es compatible con *FIFA 2005*.**

Worms Forts Under Siege
Sega | 49,95 € | 1-6 jug. | Castellano | +3 años



Un simpático juego de estrategia en el que controlamos a un equipo de gusanos para acabar con el bando rival. Esta entrega trae retos más complejos.

6 **VALORACIÓN: Humor, acción y estrategia se funden en un título ideal para jugar en compañía.**

Velocidad

Este mes recomendamos...

(=) **1. Burnout 3**
Nunca has visto coches más veloces.

(=) **2. Need for Speed Under. 2**
El tuning como nunca lo habías soñado.

(=) **3. TOCA Race Driver 2**
Velocidad, emoción, calidad y variedad.

(=) **4. WRC 4**
El juego oficial del Mundial de Rally.

(↑) **5. Formula One 04**
Emula a Fernando Alonso en su Renault.

(N) **6. Crash'n Burn**
Un explosivo arcade de carreras con tuning.

Juegos basados en pilotar vehículos. Pueden ser de carreras, o juegos en los que se nos propondrán retos, como transportar mercancías o realizar acrobacias.

Burnout 3 Takedown
EA Games | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Es el juego más veloz que has visto nunca. El desarrollo de las carreras es trepidante, los accidentes espectaculares, tiene montones de modos de juego...

9 **VALORACIÓN: Es difícil que veas un arcade de velocidad tan espectacular y trepidante.**

Colin McRae Rally 2005
Codemasters | 59,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Un simulador de rally que tiene en su exquisito control y nuevos modos de juego sus grandes bazas, aunque en temas gráficos se parece a *Colin 4.*

9 **VALORACIÓN: No encontrarás otro juego de rally que te ofrezca mejores sensaciones al conducir.**

Crash'n Burn
Eidos | 39,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +X años



Un explosivo arcade de velocidad en el que tan importante es llegar primero como llegar "entero" a la meta. Destaca su potente modo Online y permite tunear

8 **VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

Crash: Nitro Kart
Vivendi | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El simpático Crash deja de lado las plataformas para protagonizar un hilarante arcade de karts. Lo mejor es jugar en compañía de tres amigos más.

7 **VALORACIÓN: Aunque muestra carencias técnicas, es una gran opción para disfrutar en familia.**

Flat Out
Empire | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un divertido arcade de carreras en el que es tan importante destrozar los coches rivales como llegar los primeros a la meta. El control es un poco duro.

8 **VALORACIÓN: Ideal para los que buscan el lado más salvaje y espectacular de la velocidad.**

Formula One 04
Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El único juego oficial del campeonato de Fórmula 1 se adapta tanto a expertos como a novatos, incorpora un montón de modos de juego y luce buenos gráficos.

9 **VALORACIÓN: Sencillamente, el mejor juego de fórmula 1 que puedes encontrar en el mercado.**



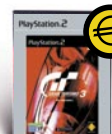
Ford Racing 3
Empire | 24,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Todos los coches de la conocida marca americana en un juego con una buena factura técnica, sencillo control arcade y a un precio sencillamente irresistible.

7 **VALORACIÓN: Si buscas un juego de coches sencillo y sobre todo barato, échale un vistazo.**

Gran Turismo 3
Sony | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Consigue los mejores coches del mundo, ganando carreras y ahorrando dinero para comprarlos y mejorarlos: te durará meses...

10 **VALORACIÓN: El mejor juego de coches para PS2, por calidad, duración, diversión y precio.**

Gran Turismo 4 Prologue
Sony | 36,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Una gran oportunidad para ver algunas de las novedades de *Gran Turismo 4.* Disfruta de 60 coches y 5 alucinantes circuitos en carreras sencillas.

8 **VALORACIÓN: Si eres fan de la saga y de la velocidad en general, te encantará pese a su brevedad.**

Mashed + Controller + Multitap
Virgin Play | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años





Un trepidante arcade de carreras que divierte de verdad jugando 4 a la vez. Y para facilitar las cosas, incluye un segundo mando y un multitap.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta competir con amigos, con este juego te lo vas a pasar de lujo.**

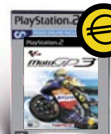
Midnight Club II
Rockstar | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Carreras urbanas nocturnas, muy bien realizadas, emocionantes y plagadas de sorpresas. Muy divertido. Lástima que los coches no sean reales...

9 **VALORACIÓN: Un gran arcade. Sólido, divertido y con opciones Online. Y ahora, Platinum.**

Moto GP 3
Namco/Sony | 29,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



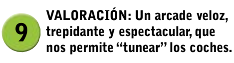
Una gran recreación del Campeonato de los 500 c.c. en la que disfrutamos de pilotos, circuitos y escuderías reales. Todo con gran calidad gráfica.

8 **VALORACIÓN: El mejor juego de motos para PS2. Jugable, divertido y espectacular.**

Need for Speed Underground
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Un juego de carreras nocturnas protagonizadas por veloces vehículos, todos reales, que podemos modificar tanto por dentro como por fuera.



9 **VALORACIÓN: Un arcade veloz, trepidante y espectacular, que nos permite "tunear" los coches.**

TOCA Race Driver 2
Codemasters | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un simulador de velocidad tan rápido como espectacular que ofrece excelentes sensaciones de pilotaje y además es largo, profundo y variado.

9 **VALORACIÓN: Si te apetece simulación y conducir un montón de coches reales, no lo dudes.**

WRC 3
Sony | 26,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



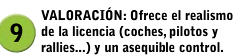
El juego oficial del mundial de rallies muestra una factura técnica de lujo, los nuevos coches, pilotos y circuitos y un control asequible para todos.

9 **VALORACIÓN: Un juego de rally completo y bien acabado, que aprovecha muy bien la licencia.**

WRC 4
Sony | 26,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



El juego oficial del Mundial de Rallies llega cargado de novedades y ofreciendo un acabado técnico impecable, con gráficos de lujo y gran jugabilidad.



9 **VALORACIÓN: Ofrece el realismo de la licencia (coches, pilotos y rallies...) y un asequible control.**

Need for Speed Underground 2
EA Games | 63,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



Carreras de coches reales por la ciudad con mucha libertad de movimientos y grandes opciones de tuning. Espectacular divertido y absorbente como pocos.

10 **VALORACIÓN: Si tu pasión es la velocidad y el tuning, hoy por hoy *NFSU2* es la mejor opción.**



Vuestros favoritos

(N) **1. GTA San Andreas**
Simulador de mafioso | 64,95 €



Ha sido llegar y "besar el santo". La aventura de CJ os ha cautivado desde el primer día a casi todos y no nos extraña en absoluto, teniendo en cuenta su enorme calidad.

(=) **2. Metal Gear Solid 2**
Aventura de acción | 29,95 €



Solid Snake se afianza en el segundo lugar un mes más, ya que sigue siendo uno de los juegos más votados y mantiene importantes diferencias con el resto.

(=) **3. Pro Evolution Soccer 4**
Deportivo | 59,95 €

Con *PES4* batiendo récords de venta, era de esperar que estuviera en los primeros puestos, votado por la mayoría de vosotros. Y el juego se lo merece.

(N) **4. NFS Underground 2**
Velocidad | 63,95 €

El juego de velocidad y tuning más espectacular de estas Navidades no podía pasar desapercibido en esta vuestra lista. ¿Subirá posiciones en el futuro?

(=) **5. ESDLA El Retorno del Rey**
Acción | 29,95 €



Tras su salto a Platinum ha ido ascendiendo en la lista. No llega a ser el "rey" pero acumula un importante número de votos. ¿Le desbancará *La Tercera Edad*?

(=) **6. Jak II El Renegado**
Plataformas | 29,95 €

Parece que por fin el genial plataformas de Sony se asienta entre vuestros favoritos. Voto a voto va ascendiendo en listas, aunque lejos de los grandes.

(=) **7. Final Fantasy X**
Juego de rol | 29,95 €



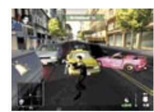
La saga de rol por excelencia pierde fuelle y baja bastantes posiciones por el empuje de las potentes novedades. Tras los juegazos que salen este mes tiene difícil recuperarse...

(=) **8. Star Wars Battlefront**
Acción | 59,95 €



La genial recreación de las mejores batallas de la famosa saga galáctica y sus opciones Online le han echo llegar merecidamente a esta vuestra lista de favoritos.

(=) **9. True Crime**
Aventura de acción | 29,95 €



Aguantando el tirón de los *GTA* y apoyándose en su precio Platinum, *True Crime* vuelve a colocarse entre vuestros juegos favoritos. Merece la pena probarlo.

(N) **10. Ratchet & Clank 3**
Plataformas | 59,95 €



El salto al Online que han dado estos simpáticos héroes galácticos seguro que ha sido fundamental para su aparición en este disputadísimo ranking.

Para ayudarnos a confeccionar estas listas, mándanos tus favoritos a la dirección **playmania@hobbypress.es**

Acción en 1ª persona

Juegos en los que seguimos la acción desde los ojos del protagonista. Se les llama shoot'em up subjetivos o shooters. También incluimos juegos en los que pilotamos aviones u otras naves, ya que básicamente la acción también se sigue desde una perspectiva subjetiva.

Este mes recomendamos...

(N) **1. Call of Duty: Finest Hour**
La II Guerra Mundial como nunca la habías visto.

(↓) **2. Killzone**
La guerra en un futuro cercano será así.

(↓) **3. MOH Rising Sun**
Una secuela a la altura de las circunstancias.

GoldenEye: Agente Corrupto

Ea Games | 60,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un shoot´em up en el que manejamos a un agente 00 renegado al servicio de los "malos". ¿Su encanto? Un gran arsenal y un ojo que nos dará poderes.

8 **VALORACIÓN: Es como disfrutar de un shooter de Bond, pero desde el lado malvado. Notable.**

Killzone

Sony | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un emocionante shooter que nos coloca en medio de una guerra futurista. No es revolucionario, pero divierte de lo lindo tanto solos como en compañía.

9 **VALORACIÓN: Es uno de los mejores shoot´em up para PS2. Y pueden jugar Online 12 jugadores.**

Medal of Honor: Frontline

EA Games | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +18 años



Una ambientación excelente que te sumerge de lleno en la acción y un sólido apartado gráfico le hacen ser uno de los mejores shooters de PS2.

9 **VALORACIÓN: No podrás dejar de jugar hasta llegar al final. Te atrapará en su historia.**

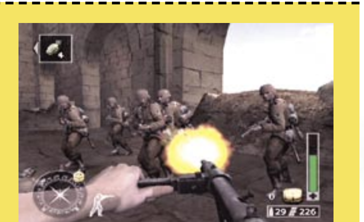
Call of Duty Finest Hour

EA Games | 59,95 € | 1-16 jug. | Cast. | +18 años



Un alucinante shoot'em up que te traslada a las mejores batallas de la II Guerra Mundial. Largo, divertido y técnicamente impecable, está a la altura de los *MoH*.

10 **VALORACIÓN: A poco que te guste la acción bélica, vas a flipar con este excelente shoot'em up.**



Medal of Honor: Rising Sun

UbiSoft | 56,94 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años



Este shooter, ambientado en el frente del Pacífico durante la Segunda Guerra Mundial te hace sentir como si fueras un soldado. Lástima que sea corto.

10 **VALORACIÓN: Ojalá todos los shooters fueran así. Te divertirás jugando solo o acompañado.**

Rainbow Six 3

UbiSoft | 56,94 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter táctico lleno de acción y con un desarrollo realista y emocionantes situaciones que podemos jugar solos, con un amigo o con otros 15 Online.

9 **VALORACIÓN: Si buscas un buen shooter subjetivo con toques tácticos, éste es el mejor.**

Return to Castle Wolfenstein

Activision | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

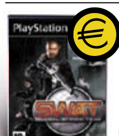


Un shooter ambientado en la Segunda Guerra Mundial que mezcla realismo y fantasía. Resulta variado y muy divertido, pero es solo para un jugador.

9 **VALORACIÓN: Derrocha calidad en gráficos, control, I.A. y diseño de escenarios. Muy divertido.**

S.W.A.T.: Global Strike Team

Vivendi | 26,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción con el aliciente de permitirnos dar órdenes a un comando de policías de élite enfrentado a las más delicadas situaciones.

8 **VALORACIÓN: Si buscas un shooter con algo más que simple acción, ésta es una gran opción.**

Vietcong Purple Haze

Take 2 | 59,99 € | 1 jug. | Castellano | +18 años

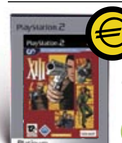


Un notable shoot´em up con toques tácticos que recrea bien la guerra de Vietnam. Lástima que gráficamente sea mejorable y que la IA tenga fallos.

7 **VALORACIÓN: Una buena opción si buscas un juego que refleje con acierto la guerra de Vietnam.**

XIII

UbiSoft | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Un shooter con aire de cómic que sorprende por su estética y por su variado y divertido desarrollo. La opción más original del momento.

9 **VALORACIÓN: Si quieres probar algo nuevo en este manido género, ésta es tu mejor opción.**

Plataformas

Juegos en los que es básico saltar con precisión. Aunque prima la habilidad, también nos pueden obligar a investigar los escenarios, recoger objetos, resolver pequeños puzzles o incluso conducir o usar todo tipo de armas.

Este mes recomendamos...

(N) **1. Jak 3**
Un perfecto cóctel de acción, saltos y conducción.

(=) **2. Ratchet & Clank 3**
Acción y saltos que estrenan modo Online.

(N) **3. Los Increíbles**
Una variada aventura con una familia "super".

Crash Twinsanity

Vivendi | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Crash vuelve en su mejor aventura para PS2 formando equipo con su enemigo Cortex en una aventura muy plataformera. Lástima que el control no esté a la altura.

7 **VALORACIÓN: Un plataformas clásico y bastante entretenido. Eso sí, hay opciones mejores.**

Jak II El Renegado

Sony | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un impresionante plataformas que conjuga la acción con las aventuras, la conducción, el salto... Y todo con una realización técnica de lujo.

10 **VALORACIÓN: Divertido como pocos, el desarrollo de *Jak II* es una sorpresa continua.**

Los Increíbles

THQ | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +7 años

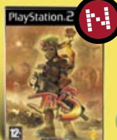


Los protagonistas de la película de Pixar siguen repartiendo "cera" en nuestra consola, cada uno con sus propios poderes especiales. Realmente divertido.

8 **VALORACIÓN: Tan entretenido como la película y muy variado. Una buena opción en el género.**

Jak 3

Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



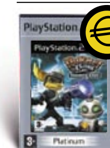
Permitiendo una enorme libertad de movimientos, *Jak 3* alterna los saltos con disparos y trepidantes fases de conducción sobre vehículos todoterreno.

9 **VALORACIÓN: Acción, saltos y conducción con un componente aventurero que te enamorará.**



Ratchet & Clank 2

Sony | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Muy parecido a la primera parte, pero con más acción, más armas y más minijuegos. Es aún más divertido, intenso y emocionante que antes.

9 **VALORACIÓN: Una excelente mezcla de acción y plataformas capaz de enganchar a cualquiera.**

Ratchet & Clank 3

Sony | 59,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



Los héroes galácticos vuelven en otro despliegue de acción con toques "plataformeros" y minijuegos. Y ahora, con modos multijugador Online y Offline.

9 **VALORACIÓN: Una espectacular mezcla de acción y saltos a la altura de esta excelente saga.**

Rayman 3

UbiSoft | 26,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Juego con mucho sentido del humor y mucha magia, que gracias a su genial control y variado desarrollo atrapará a toda la familia.

8 **VALORACIÓN: Es una pena que no sea más largo: es de esos juegos que no dejas hasta el final.**

Sly 2: Ladrones de Guante Blanco

Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Sly y su banda de ladrones deben usar sus habilidades para el sigilo y la infiltración recorriendo divertidos escenarios plagados de sorpresas.

8 **VALORACIÓN: Gracias a su look de dibujo animado y su variado desarrollo resulta muy divertido.**

Sonic Heroes

Sega | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Un plataformas que nos permite controlar a tres personajes para combinar sus habilidades. Un desarrollo frenético, aunque con un control durillo.

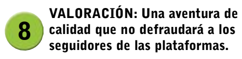
8 **VALORACIÓN: Sonic y sus amigos se estrenan en PS2 con un plataformas original y trepidante.**

Sphinx y la Maldita Momia

THQ | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Sorprendente y divertido, en este plataformas manejamos a dos personajes con distintas habilidades en un variadísimo desarrollo.



8 **VALORACIÓN: Una aventura de calidad que no defraudará a los seguidores de las plataformas.**

Acción en 3ª persona

Juegos en los que la clave es acabar con los enemigos antes de que nos hagan papilla. Puede ser a base de puñetazos, de disparos o de espadazos.

Este mes recomendamos...

(=) **1. Star Wars Battlefront**
La acción más trepidante "made in Lucas".

(=) **2. Spider-Man 2**
La mejor aventura del trepamuros.

(=) **3. SOCOM II**
El equipo perfecto para jugar Online.

(↑) **4. Red Dead Revolver**
Divertida e intensa recreación del Lejano Oeste.

(↓) **5. Viewtiful Joe**
Un sorprendente derroche de acción.

(N) **6. Ghost Recon 2**
Para fanáticos de la acción táctico.

Baldur's Gate: Dark Alliance II
Virgin | 56,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Divertida mezcla de rol y acción que resulta especialmente divertido jugando a medias con un amigo, aunque no resulta demasiado espectacular.

8 **VALORACIÓN: Ambientación de lujo y un desarrollo trepidante y muy divertido. Ideal para dobles.**

Conflict Vietnam
SCI | 59,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción bélica que nos pone a los mandos de 4 soldados encargados de cumplir misiones variadas en un Vietnam muy bien recreado.

8 **VALORACIÓN: Una gran opción "bélica" gracias a su acertada mezcla de acción y táctica.**

ESDLA El Retorno del Rey
EA Games | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Fiel recreación de la tercera peli. Un juego mucho más largo y completo que el anterior, aunque igual de espectacular. Y se puede jugar a dobles.

9 **VALORACIÓN: Si eres un fan de la saga vas a disfrutar como un enano. Y más con un amigo.**

Enter the Matrix
Atari | 29,95 € | 1 jug. | Castellano | +13 años



Una espectacular recreación del universo "Matrix" basada en la acción pura, que engancha gracias a su variado y divertido desarrollo.

8 **VALORACIÓN: Se le podía pedir más calidad gráfica, pero su look "Matrix" compensa de sobra.**

Forgotten Realms Demon Stone
Atari | 59,94 € | 1 jug. | Castellano | +16 años

Un beat'em up en la línea de *Las Dos Torres* que nos sumerge en un universo mágico y nos invita a derrotar a hordas de monstruos manejando a tres héroes.

8 **VALORACIÓN: Es corto y no tiene modo Cooperativo, pero merece la pena por su intenso ritmo de juego.**

Everquest: Champions of Norrath
Ubi Soft | 59,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +12 años



Un juego de acción con toques roleros que nos invita a recorrer enormes mazmorras acabando con todo tipo de criaturas. Lo mejor, jugar 4 a la vez.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta eso de repartir mandobles a diestro y siniestro, te enganchará.**

Ghost Recon 2
UbiSoft | 59,95 € | 1-16 jug. | Castellano | +12 años





Un realista juego de acción táctica en el que nos colocaremos al mando de un comando de soldados. Engancha, aunque se echa en falta más espectacularidad.

7 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción táctica, no te defraudará, tanto Offline como Online.**

Max Payne 2
Rockstar | 61,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años





Una aventura oscura, propia del cine negro, da pie a un juego de acción trepidante que no ofrece ni un segundo de respiro. Eso sí, es poco variado.

8 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, los tiroteos y las historias de policías, te encantará.**

Red Dead Revolver
Rockstar | 56,94 € | 1-4 jug. | Castellano | +16 años



Un juego de acción original plagado de alternativas y muy divertido que además recrea el Salvaje Oeste de manera magistral. Muy recomendable.

9 **VALORACIÓN: Su acción es tan intensa que no podrás dejarlo hasta el final. Pero se hace corto.**

Shellshock Nam'67
Eidos | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +18 años





Ambientación de lujo para un juego que nos sumerge de lleno en la guerra de Vietnam y nos enfrenta a trepidantes combates. Lástima de fallos técnicos...

8 **VALORACIÓN: Gracias a su ambientación y ritmo de juego te atrapará si te gusta la guerra.**

SOCOM II: U.S. Navy Seals
Sony | 56,94 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



El mejor juego de acción táctica que encontrarás. Mejora en todo a la primera parte y su modo Online es genial. Incluye el nuevo Headset.

9 **VALORACIÓN: Si te gusta la acción, dirigir a un comando y jugar Online, éste es tu juego.**

Spider-Man 2
Activision | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Una gran recreación de la película que nos permitirá recorrer libremente la ciudad disfrutando de los poderes de Spider-Man. Una aventura única.

9 **VALORACIÓN: Un juego que emula como ningún otro la experiencia de ser un superhéroe.**

Star Wars Battlefront
LucasArts | 56,94 € | 16 jug. | Castellano | +12 años





Podemos elegir a cualquier unidad de las 4 facciones más representativas de las 6 películas "Star Wars" para lanzarnos a espectaculares batallas.

9 **VALORACIÓN: Los fans de la acción, de "Star Wars" y del juego Online no podrán resistirse.**

Syphon Filter: The Omega Strain
Sony | 56,94 € | 1-16 jug. | Castellano | +16 años



Un clásico de PSOne que se estrena en PS2 manteniendo como premisa la acción de ritmo trepidante, eso sí, orientada al juego Online.

8 **VALORACIÓN: Una gran opción para disfrutar del juego Online. Jugando solo pierde.**

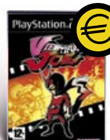
Van Helsing
Vivendi | 56,94 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Refleja el espíritu aventurero de la película en un desarrollo plagado de acción, combinado con plataformas y puzzles al más puro estilo *Devil May Cry*.

8 **VALORACIÓN: Un juego de acción frenética, espectacular y divertido, aunque bastante corto.**

Viewtiful Joe
Capcom | 29,99 € | 1 jug. | Castellano | +12 años



Un original y divertidísimo torrente de acción, con un desarrollo clásico en 2D, un colorista apartado gráfico y un héroe con sorprendentes habilidades.

8 **VALORACIÓN: Un derroche de acción frenética y capaz de sorprender. Y a un precio de risa.**

X-Men Legends
Activision | 59,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +12 años



Un juego de rol de acción "estilo *Baldur´s Gate*", pero con todo el encanto y poderes de los X-Men. Podemos elegir entre 15 superhéroes y jugar con otros 3 amigos.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los juegos de rol de acción y además los X-Men, éste es tu juego.**

Los mejores Platinum

(=) **1. Need For Speed Under.**
Velocidad | 29,95 €



El juego de velocidad que revolucionó el género al basarse en el tunig, ya está en precio Platinum. Una joya tanto por originalidad como por su divertido desarrollo.

(=) **2. Pro Evolution Soccer 3**
Deportivo | 29,95 €



Fútbol del bueno a un precio inmejorable. Describe las excelencias de un simulador que no será real en cuanto a equipos, pero que es una pasada a la hora de jugar.

(=) **3. GTA Vice City**
Simulador de mafioso | 34,95 €



Si te gusta la acción subida de tono, conducir y recorrer libremente enormes ciudades, no pierdas la oportunidad de hacerte con esta genial aventura.

(=) **4. ESDLA El Retorno del Rey**
Acción | 29,95 €

Completa la colección y hazte a precio Platinum con el juego basado en la última película de "El Señor de los Anillos". Te sentirás protagonista de la aventura.

(↑) **5. True Crime**
Aventura de acción | 29,95 €



Tiroteos, peleas, conducción y un gran entorno gráfico para un juego que rivaliza con la saga *GTA* y que merece la pena probar si te atrae el género. Lo disfrutarás.

(=) **6. EyeToy Play**
Habilidad | 39,95 €

Un juego realmente innovador y sorprendente, por supuesto, con la cámara EyeToy incluida. No sabes lo divertido que es jugar con tu imagen en la pantalla.

(↓) **7. Jak II El Renegado**
Plataformas | 29,95 €



El mejor, más completo, largo y variado plataformas ahora a un precio irresistible. Si acompañas a Jak en su aventura seguro que no te vas a arrepentir.

(↑) **8. Prince of Persia**
Aventura de acción | 29,95 €



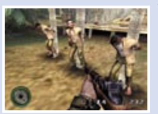
El juego revelación de las pasadas navidades ya está en Platinum. A poco que te gusten las aventuras y las plataformas, no dudes en probarlo. No te defraudará.

(↓) **9. FIFA Football 2004**
Deportivo | 29,95 €



Aunque la edición de este año le supera en todo, *FIFA 2004* sigue siendo una interesante opción si te gustan los juegos de fútbol no tan exigentes como los *Pro Evolution Soccer*.

(=) **10. MOH Rising Sun**
Shoot'em up subjetivo | 29,95 €



Tras recrear los momentos estelares de la II Guerra Mundial en Europa, la saga *Medal of Honor* se traslada al frente del Pacífico. Si te gusta el género, ve a por él.

Los mejores juegos PSone

(=) 1. Metal Gear Solid Band
■ Aventura de acción | 14,95 €



El mejor juego de acción e infiltración de la historia de PSOne y a un precio de locos. Estamos ante un juego genial para fans de las aventuras.

(↑) 2. GTA Coleccionistas
■ Conducción/Acción | 19,95 €



En un mismo pack, y a un precio de lujo, los dos primeros *GTA* para PSOne y la expansión *GTA London*. Si eres fan de la saga, no te lo puedes perder.

(↓) 3. Pack Driver
■ Acción/Conducción | 24,95 €



El primer juego de conducción y aventura, como un *The Getaway*, pero sin bajarse del coche. Las dos primeras entregas en un pack irresistible.

(=) 4. Pro Evolution Soccer 2
■ Deportivo | 29,95 €



Una nueva versión de este genial simulador de fútbol, que tiene el sistema de juego más realista. No hay nada mejor en PSone, en especial para jugar en compañía.

(=) 5. Gran Turismo 2
■ Conducción | 19,95 €



Una auténtica joya de los videojuegos que ofrece conducción real, 1.000 coches, 49 circuitos, 60 pruebas... ¿Hace falta que te digamos más?

(=) 6. FIFA Football 2005
Deportivo | 29,95 €



El simulador de fútbol más completo y actualizado aparece también para PSOne ofreciendo su sistema de juego de siempre y un cuidado apartado técnico.

(=) 7. Tomb Raider III
■ Aventura de acción | 12,95 €



Una de las mejores aventuras de la señorita Croft en PSone. Pero si quieres más, ahora puedes conseguir toda la colección por 12 € cada uno.

(=) 8. Syphon Filter 3
■ Aventura de acción | 19,95 €



Acción, infiltración y aventuras para uno de los juegos más emblemáticos de PSone. Un clásico que encandilará a cualquier buen aventurero.

(↑) 9. Medievil 2
■ Acción | 23,98 €



Un hilarante juego de acción con mucho humor negro, largo y divertido, protagonizado por un esqueleto capaz de "usar" la cabeza para algo más que pensar.

(↓) 10. Time Crisis Proyecto Titán
■ Arcade de pistola | 22,95 €



El mejor juego de pistola para PSone, una versión de la famosa recreativa que muestra un excelente apartado gráfico y un montón de sorpresas.

Lucha

Este mes recomendamos...

(=) **1. Soul Calibur II**
■ Espectáculo en estado puro. El mejor.

(=) **2. Mortal Kombat Deception**
■ Espectaculares combates, aunque algo violentos.

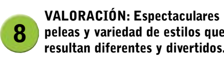
(=) **3. Dragon Ball Z Budokai 3**
■ Toda la magia del anime en un juego de lucha.

Juegos en los que dos o más personajes se enfrentan en combates cara a cara, bien sea a base de golpes o usando armas blancas. El objetivo es ir acabando con todos los rivales uno a uno.

Def Jam Fight for New York
EA Games | 59,95 € | 1-4 jug. | Inglés | +18 años



Los raperos americanos más famosos se citan en un arcade que se desarrolla en escenarios urbanos y en el que caben desde las artes marciales hasta el boxeo.



8 **VALORACIÓN: Espectaculares peleas y variedad de estilos que resultan diferentes y divertidos.**

Dragon Ball Z Budokai III
Bandai | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



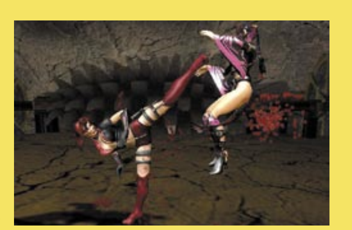
Un juego de lucha "uno contra uno" que "calca" literalmente los grandiosos combates de la serie de animación. Es más largo y profundo que los anteriores.

8 **VALORACIÓN: A poco que te guste la serie de animación, vas a alucinar con estos combates.**

Mortal Kombat Deception
Midway | 59,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



La saga de juegos de lucha más cruel vuelve con combates aún más salvajes y espectaculares. Y con más modos de juego que nunca, incluso peleas Online.

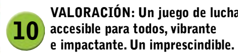


9 **VALORACIÓN: Por su profundidad, sistema de juego y espectacularidad, es uno de los mejores juegos de lucha.**

Soul Calibur II
Namco | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +16 años

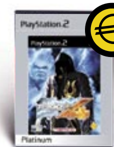


Combates con armas blancas que son un auténtico espectáculo visual. Además, tiene alicientes para jugar durante mucho, mucho tiempo.



10 **VALORACIÓN: Un juego de lucha accesible para todos, vibrante e impactante. Un imprescindible.**

Tekken 4
Namco | 26,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +13 años



Un alucinante despliegue gráfico para el juego de lucha con el control más efectivo y realista. Además, presenta numerosos extras y secretos.

10 **VALORACIÓN: El más completo y espectacular del género. Con este precio es un imprescindible.**

The King of Fighters 2000/2001
Virgin Play | 29,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +12 años



Dos juegos de lucha en uno con la friolera de 80 luchadores y cientos de movimientos. Es en 2D, pero son juegos de culto a un precio realmente ajustado.

8 **VALORACIÓN: Una oportunidad única de hacerse con dos juegos de lucha míticos a un gran precio.**

WWE Smackdown vs Raw
THQ | 59,95 € | 1-6 jug. | Inglés | +18 años



Un espectacular juego de lucha libre con un montón de personajes y modos de juego. El sistema de control es alucinante. Eso sí, está en inglés.

8 **VALORACIÓN: Uno de los juegos de lucha libre más completos, vistosos y entretenidos de PS2.**

Varios

Este mes recomendamos...

(N) **1. EyeToy Play 2**
■ La cámara Eye Toy sigue dando que hablar.

(↑) **2. SingStar Party**
■ 30 nuevas canciones para este karaoke.

(↓) **3. Sega Superstars**
■ Los clásicos de Sega, en versión EyeToy.

Aquí encontrarás los juegos de los más variopintos temas: composición musical, arcades de pistola, baile... Un rinconcito especial para las más curiosas rarezas de PS2.

Crisis Zone
Namco | 59,94 € | 1 jug. | Castellano | +16 años



Otro arcade de pistola de la serie *Time Crisis* que tiene en su frenético y divertido desarrollo su gran baza. Largo, vibrante y técnicamente espectacular.

8 **VALORACIÓN: Si te gustan los arcades de pistola, por fin tienes otro a la altura de tu G-Con 2.**

Dancing Stage Fever
Konami | 41,95 € | 1-2 jug. | Castellano | +3 años



El juego de baile por excelencia. Demuestra tu ritmo y habilidad pulsando los botones correctos al son de la música. Si tienes alfombrilla, alucinarás.

7 **VALORACIÓN: Ideal si quieres echarte unas risas con los amigos, y más si tienes alfombra de baile.**

DJ: Decks & FX
Sony | 59,95 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Esta completa mesa de mezclas virtual nos permite mezclar más de 50 temas de música Dance, que luego podemos grabar en la tarjeta de memoria.

7 **VALORACIÓN: Una buena mesa de mezclas para los que quieran hacer sus pinitos como DJ.**

EyeToy: Play + Cámara
Sony | 39,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



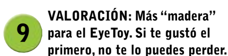
Gracias a la cámara que incluye, podrás jugar a docenas de minijuegos usando tu propio cuerpo en lugar de un pad. Diversión garantizada.

8 **VALORACIÓN: Si quieres algo nuevo, fresco y divertido, tienes que probarlo. Te va a encantar.**

EyeToy Play 2
Sony | 39,95 € | 1-4 jug. | Castellano | +3 años



La segunda generación de EyeToy nos trae 12 minijuegos más complejos y divertidos en los que el protagonista eres tú. Ideal para jugar en compañía.



9 **VALORACIÓN: Más "madera" para el EyeToy. Si te gustó el primero, no te lo puedes perder.**

Sega Superstars + Cámara
Sega/Atari | 61,96 € | 1 jug. | Castellano | +3 años



Doce divertidísimos e imaginativos minijuegos para la cámara EyeToy con el sabor de los mejores clásicos de Sega: *Sonic*, , *Space Channel 5*...

9 **VALORACIÓN: Por originalidad y diversión, uno de los mejores juegos que hay para EyeToy.**

SingStar + 2 micrófonos
Sony | 56,94 € | 1-8 jug. | Castellano | +3 años



30 canciones de todos los géneros, dos micrófonos y un juego que no sólo te invita a emular a tus artistas favoritos, sino que además puntúa tu actuación.

9 **VALORACIÓN: Un juego ideal para las reuniones, fans de la música y cantantes en potencia.**

SingStar Party + 2 micrófonos
Sony | 56,94 € | 1-2 jug. | Castellano | +18 años



La segunda entrega de este divertido karaoke esconde nuevos retos para nuestros micrófonos. La selección de canciones es comercial y "muy española".

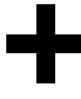
8 **VALORACIÓN: Si te gustó la primera entrega, con ésta tus micrófonos van a "echar humo".**

¡Ahórrate 5 euros!

en cada uno de estos juegos

Descuento









Jak 3



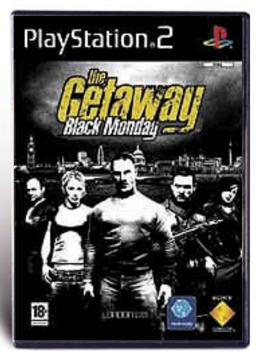
Call of Duty: Finest Hour



Dragon Ball Z Budokai 3



Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude



The Getaway: Black Monday



¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- **EN LA TIENDA:** Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- **POR CORREO:** Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: CentroMAIL. Camino de Hormigueras, 124. Portal 5. 28031 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO



- Oferta no acumulable a otras promociones de CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de enero de 2005.

Nombre .... Apellidos ....
Calle/Plaza .... Número .... Piso .... Ciudad ....
Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....
Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAY2MANÍA	Código de barras
❍ Jak 3	59,95 €	54,95 €	
❍ Call of Duty: Finest Hour	59,95 €	54,95 €	
❍ Dragon Ball Z: Budokai 3	64,95 €	59,95 €	
❍ Leisure Suit Larry: MCL	59,95 €	54,95 €	
❍ The Getaway: Black Monday	59,95 €	54,95 €	



Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente
(España peninsular 4 €, Baleares 5 €, Portugal 8 €)

Trucos A-Z

Aquí tenéis, ordenados por orden alfabético, los mejores trucos para una larga lista de juegos. Buscad bien, que seguro que encontráis el truco que estáis buscando.

DRAGON BALL Z BUDOKAI 3

• Encontrar las bolas de dragón: En el modo Universo Dragón hay siete bolas de dragón ocultas. Si las juntas podrás pedirle un deseo al dragón mágico. Podrás encontrar 2 en la saga de los Sayanos, otras dos en Namek, 2 más en la saga de Célula y la última en la saga de Buu. Recorre todo el mapeado y fíjate en los lugares donde aparezca una interrogación al sobrevolarlos. A veces tendrás que vencer a algún enemigo para lograrlas, pero te aseguramos que merece la pena.



LOS INCREÍBLES

Pausa el juego e introduce estos códigos en el apartado "Trucos". Algunos son específicos de algunos niveles y otros tienen una duración limitada:
• Super puñetazo y estela difusa: KRONOS
• Lasers en los ojos: GAZERBEAM
• Incredipoder ilimitado para Elastigirl: FLEXIBLE
• Incredipoder ilimitado para Mr. Increíble: SHOWTIME
• Destruye todo alrededor: SMARTBOMB
• Acelerar el juego: SASSMODE
• Recuperar el 25% de salud: UUDDLRLRBAS
• Dejar pisadas de fuego: ATHLETESFOOT
• Cabezas pequeñas: DEVOLVE
• Ver la secuencia de los créditos: YOURNAMEINLIGHTS
• Dash no se hace daño al chocar: GILGENDASH
• Hacer el juego un 20% más fácil: BOAPLACE
• Los iconos de salud aparecen más a menudo: TONYLOAF
• La salud no baja (temporalmente): PINKSLIP
• Ver la secuencia inicial: HI
• Seleccionar nivel: SPRINGBREAK
• Incredipoder de supervelocidad mientras corres: DANIELTHEFLASH
• Incredipoder infinito para Dash temporal: DASHLIKES
• Cabezones: EINSTEINIUM

[C]

CONFLICT VIETNAM

• Activar el modo Trucos: En el menú principal, pulsa L1, R1, L1, R1, ■, ▲, ●, ▲, ■, ●.

[D]

DRIV3R

Introduce los siguientes códigos en el menú principal. Oirás un sonido.
• Todos los vehículos:
L1, L1, ■, ●, L1, R1, ●.
• Todas las misiones:
L1, R1, L1, L2, ■, ■, ●.
• Todas las armas:
R1, L2, ■, ●, R1, R2, L2
• Invencible (no funciona en el modo Historia):
■, ■, L1, R1, L2, R2, R2.

DEF JAM: FIGHT FOR NEW YORK

• Puntos de recompensa:
Ve al menú de trucos dentro de "Extras" e introduce estos códigos:
- 100 puntos: GETSTUFF
- 100 puntos: DUCKETS
- 100 puntos: CROOKLYN
- 100 puntos: THESOURCE
- 100 puntos: NEWJACK

• Desbloquear canciones:
En el mismo menú de trucos, introduce estos códigos:
- Bust (Outkast): BIGBOI
- Chopshop (Baxter): CHOPPER
- Comp (Comp): CHOCOCITY
- Dragon House (Chiang): AKIRA
- Get it Now (Bless): PLATINUMB
- Lil' Bro (Ricbyobyche): GONBETRUBL
- Man Up (Sticky Fingaz): KIRKJONES
- Move (Public Enemy): RESPECT
- Original Gangster (Ice T): POWER
- Sieze the day (Bless): SIEZE
- Take a look at my life (Fat Joe): CARTAGENA
- Anything Goes (CNN): MILITAIN

[E]

EL ESPANTATIBURONES

• Sustituir todas las perlas con monedas del rey Pez:
En cualquier nivel donde puedas obtener perlas, pulsa Select para mostrar la guía de controles, mantén L1 y pulsa esta combinación:
●, ✖, ●, ●, ●, ✖, ●, ●.

EL REY ESCORPIÓN

Para activar estos trucos, en el menú de pausa pulsa las siguientes secuencias de botones:
• Activar todos los bonus:
↑, ↓, ←, →, ←, →, ■, R2.
• Salud al máximo y armas:
↑, ↓, ←, →, ←, →, ■, ●.

[F]

FIGHT NIGHT 2004

Pulsa los códigos en el menú principal:
• Todos los escenarios:
←, ←, ←, →, →, →, ←, →, →.
• Luchadores enanos:
En el menú principal ilumina "Jugar ahora" y pulsa: **←, →, ←, →, ←.**
• Cabezones:
←, →, ←, →, ←, →, ←.

FLAT OUT

Crea un perfil de jugador e introduce estos nombres para activar los trucos:
• Un montón de dinero: GIVECASH
• Desbloquear todo: GIVEALL

FUTURE TACTICS

• Saltar de nivel:
En la pantalla "Modo Historia" pulsa: L1, ■, R1, R1, R2, ■, L1, R1, R2.

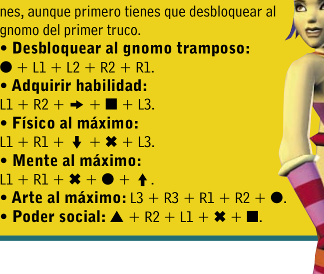
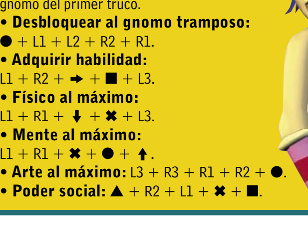
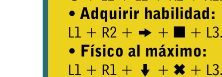
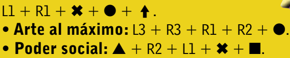
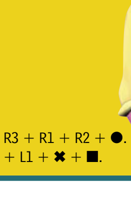
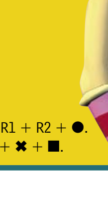
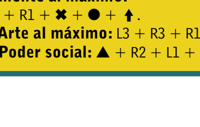
[G]

GODZILLA: SAVE THE EARTH

• Desbloquear personajes:
Para desbloquear al Godzilla del espacio, a King Gidorah y Jet Jagaur, supera el juego dos veces con Megalon y con el Godzilla de los 90 o del 2000.
• Desbloquear película del final:
Supera el juego una vez con la dificultad "Hard".

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD

Durante el juego introduce estas combinaciones, aunque primero tienes que desbloquear al gnomo del primer truco.
• Desbloquear al gnomo tramposo: ● + L1 + L2 + R2 + R1.
• Adquirir habilidad: L1 + R2 + → + ■ + L3.
• Físico al máximo: L1 + R1 + ↓ + ✖ + L3.
• Mente al máximo: L1 + R1 + ✖ + ● + ↑.
• Arte al máximo: L3 + R3 + R1 + R2 + ●.
• Poder social: ▲ + R2 + L1 + ✖ + ■.

[I]

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

• Invencible:
En la pantalla que indica "Pulsa Start", mantén apretados **L1 + R1** y luego pulsa sin soltarlos:
↑, ↑, ↓, ↑, ✖, ■, ✖, ●, ↑, ↓, ▲, Start.

[L]

LA GRAN EVASIÓN

Pulsa en el menú principal:
• Seleccionar nivel:
■, L2, ■, R2, ●, R1, ●, L1, L2, R2, ●, ■.
• Munición infinita:
■, ●, L2, R1, R2, L1, ●, ■, L1, R1, L1, R1.

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Para activar estos trucos, pausa el juego e introduce cualquiera de las combinaciones que te damos. Si lo haces bien oirás a tu Sim satisfecho. Si no funcionan, prueba a meterlos sin tener el juego pausado. Algunos son "durillos de pelar" a la hora de introducirlos, pero funcionan todos. Tú insiste.
• Activar trucos:
En primer lugar tienes que meter este truco o los demás no funcionarán. Pulsa la siguiente secuencia de botones: **R2, L1, R1, L2, ←, ●.** Fuera de la casa aparecerá un gnomo: significa que puedes meter más trucos.
• Todos los objetos:
Pulsa **L2, R2, ↑, ▲, L3.**
• Rellenar motivos de tu Sim:
En primer lugar pulsa esta combinación: **L2, R1, ←, ●, ↑.** Dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, te darán la opción de rellenar al máximo los motivos de tu Sim.
• Más dinero:
Pulsa **L1, R2, →, ■, L3.** A continuación dirígete a la figura del gnomo y, pulsando sobre ella, podrás elegir la opción "Dame Pasta". Conseguirás 10000 simoleones.
• Todas las opciones sociales:
L1, R1, ↓, ✖, L3, R3.

[M]

MADDEN NFL 2005

• Cartas de jugadores:
Selecciona "My Madden" desde el menú principal, después la opción "Madden Cards" y elige por último "Madden Codes". Introduce este código para desbloquear la carta de oro de TJ Duckett: P67E1I.

MANAGER DE LIGA 2004

• Truco maestro:
Introduce la palabra LMA2004A en la sección "Introduce tu nombre" cuando empieces una partida. Después, dirígete a "Códigos Bonus" dentro de "Opciones" y podrás activar o desactivar este truco que ofrece un montón de extras.

MAX PAYNE 2

• Niveles y modos de juego:
Durante el juego, introduce esta combinación:
■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →, ■, ■, ■, ✖, ←, →, ←, →.
Comienza después una partida nueva.

MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA

•Abrir todos los niveles:
Selecciona "Profiles" en el menú principal, ilumina el de Jasmine Curry y pulsa **L1+R1+ ▲ + ●.**

[N]

NBA BALLERS

Introduce cualquiera de estos passwords en la pantalla "Phrase-ology":
JUGADORES:
- zo: Alonzo Mourning.
- rising sun: Amare Stoudamire.
- Stylin & Profilin: Baron Davis.
- 24 seconds: Chris Webber.
- clyde the glide: Clyde Drexler.
- in the paint: Dikembe Mutumbo.
- dunk fest: Dominique Wilkins.
- court vision: John Stockton.
- one on one: Julius Erving.
- special delivery: Karl Malone.
- holla back: Kevin McHale.
- Hoosier: Larry Bird.
- Spree: Latrell Sprewell.
- king james: Lebron James.
- laker legends: Magic Johnson.
- playmaker: Scottie Pippen.
- hair canada: Steve Nash.
- make it take it: Tim Duncan.
- center of attention: Yao Ming
- wilt the stilt: Wilt Chamberlain.
- prep school: Yao Ming graduado.

RATCHET & CLANK 3





• **Naves convertidas en patos:** todas las naves que veamos volando serán a partir de ahora patos: 25 puntos.
• **Cabezas grandes para Ratchet y Clank:** 5 puntos.
• **Congelar el tiempo:** cámara lenta mientras se seleccionamos armas: 10 puntos.
• **Enemigos cabezones:** 20 puntos.
• **Agente secreto Clank:** el simpático robot llevará su smoking de agente secreto: 15 puntos.
• **Universo invertido:** gira la pantalla horizontalmente: 30 puntos.
• **Llevar una lanza láser:**
Pausa el juego y pulsa:
●, ■, ●, ■, ↑, ↓, ←, ←.

• **Puntos de habilidad:**
Según obtengas puntos de habilidad en el juego, podrás luego canjearlos por pequeños trucos, como conseguir otros trajes.



EXTRAS:
- diesel rules the paint: uniforme alternativo de Shaq.
- juice house: película especial 1.
- nba showtime: película especial 2.
- dub deuce: zapatillas especiales 1.
- nba ballers true playa: desbloquear a todos los jugadores.
- euro crib: la casa de Kobe Bryant.
- nice yacht: yate de Scottie Pippen.
- nba Ballers Rules: película secreta 3.
- lost ya shoes: zapatillas secretas 3.

NBA LIVE 2004
Ve a la opción "My NBA Live" y elige "NBA Codes". Introduce uno de estos:
• **Toda la ropa NBA:** ERT9976KJ3.
• **Todas las zapatillas:** POUY98GY5.
• **La equipación:** YREY5625WQ.
• **Puntos de tiendas:** 87843H5F9P.

NFL STREET
Introduce estos códigos como si fueran el nombre de tu jugador:
• **AE3278:** Equipo All-Star AFC East.
• **AN3278:** Equipo All-Star AFC North.
• **AS6884:** Equipo All-Star AFC South.
• **AW9378:** Equipo All-Star AFC West.
• **NE3278:** Equipo All-Star NFC East.
• **NN6789:**All-Star NFC North.
• **NS9378:** Equipo All-Star NFC South.
• **NW9378:**All-Star NFC West.

[P]

PSI OPS
En el menú principal, ilumina la opción "Contenido Extra" y pulsa **R1** para sacar el teclado. Después introduce cualquiera de estos códigos en función del truco que quieras activar:
• **Todos los poderes:**
537893.
• **Super PSI:** 456456.
• **A prueba de balas:** 548975.
• **Munición infinita:** 978945.
• **Sin cabeza:** 987978.
• **Misiones extra:**
Up And Over: 020615.
Pitfall: 05120926.
TK Alley: 090702.
Gear Gauntlet: 154684.
Bottomless Pit: 154897.
Tip The Idol: 428584.
Gnomotron: 456878.
Psi Pool: 565485.
Bouncy Bouncy: 568789.
Aura Pool: 659785.
Panic Room: 76635766.
Gasoline: 9442662.
Stop Lights: 945678.
• **Modos de juego:**
Modo Arcade: 05051979.
Modo Cooperativo: 07041979.
Modo Oscuro: 465486.
Modo Supervivencia: 7734206.

[R]

ROBOTECH: INVASION
Ve al menú "Options" y luego a "Extras" para introducir estos trucos. Pulsa primero R1 para poner el teclado en mayúsculas o no funcionarán.
• **Desbloquear a Scott Bernards Cyclone (Multijugador):**
LTNTCMDR
• **Desbloquear a Rook Bartleys Cyclone (Multijugador):**
BLUEANGLS
• **Desbloquear a Lancers Cyclone (Multijugador):**
YLLWFLLW
• **Desbloquear a Rands Cyclone (Multijugador):** KIDGLOVES
• **Invencible (1 jugador):**
SUPERCYC
• **Munición infinita (1 jugador):** TRGRHPY
• **Desbloquear todos los niveles (1 jugador):** RECLAMATION
• **Un disparo mata (1 jugador):**
DUSTYAYRES

[S]

SECOND SIGHT
• **Mini-juego X-Space:**
En el nivel 6, utiliza el disco de ordenador que encuentras en un PC para jugar al mini juego X-Space.
• **Mini-juego Earth Impact:**
En el nivel 8, si vas a la sala de juegos encontrarás el mini-juego esperándote.
• **Chat Online:**
En el nivel 3, ve al PC donde eliminaste al guardia de seguridad al salir del ascensor. Allí, abre la aplicación Front Desk que hay en el escritorio. Selecciona HyperChat y verás con quien hablaba el guardia.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY
• **Munición infinita:**
En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa:
↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ←, **L1**, **R1**.
• **Todas los niveles de acción:**
En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa:
↑, ↓, ←, →, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**.
• **Cabezas grandes:**
En el menú con las opciones de "Continue" y "New Game", pulsa: →, ↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, **L1**, **R1**, **L1**, **R1**.

SHELLSHOC K: NAM ´67
Introduce cualquiera de estos códigos en la pantalla del título:
↑, ↓, ←, →, ●, ■, ↑, ↓, ←, →, ●, ■: añadir al menú de pausa la opción "añadir arma".
↑, R2, ●, ←, ▲, ■, L2, L1, ●, R1: modo "viaje de ácido".
R3, L3, →, ←, L1, R1, R3, L3, →, ←, L1, R1: modo Dios.
R2, R1, ▲, L2, L1, ↑, R2, R1, ▲, L2, L1, ↑: munición infinita.
L2, R2, L1, R1, L1, L2, L2, R2, L1, R1, R1, R2: todas las misiones e imágenes.

SHREK 2
• **Desbloquear juego Bonus:**
Entra en el primer nivel y pulsa Start. Ve al álbum e introduce este código:
←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ■, ●, ■, ●, ■, ●.
Sal de la página y del nivel en el que estés, elige OK y ve al Bonus.
• **Todos los niveles:**
Entra en el primer nivel y pulsa Start. Ve al álbum y pulsa: ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ←, ↑, ✖, ●, ↑, ↑, ↑, ↑, ↑.Oirás una frase de confirmación. Sal del nivel y en el menú principal tendrás la opción para seleccionar el que quieras.

SLY 2: LADRONES DE GUANTE BLANCO
• **Coger el gadget de Tom:**
Pausa el juego durante una partida y pulsa: ←, ←, ↓, →, ←, →.
• **Acelerar tiempo:**
Pulsa Start y pulsa: ↓, ↓, ↑, ↓, →, ←. Después, esta opción estará disponible cuando pulses Select.

SOCOM II (ONLINE)
• **Visión nocturna en tercera persona:**
Mantén pulsado Select hasta que aparezca la tabla de puntuación.
Sin soltarlo, pulsa ↑, ↑, ↓, ↑.

SPIDER-MAN 2
• **Superar el modo principal:**
Este código sólo puede introducirse si tienes una Tarjeta de Memoria puesta en la consola que no tenga partidas anteriores del juego grabadas en ella. Introduce la palabra HCRAYERT como si fuera tu nombre cuando te lo piden al principio. De esta forma tendrás el 40% del juego superado, es decir, el modo principal hasta derrotar al Doctor Octopus.

Si estáis atascados en algún juego podéis pedirnos trucos o consejos escribiendo una carta a la dirección de la revista indicando en el sobre **"S.O.S. Trucos": Hobby Press. Play2Manía. C/Los Vascos nº 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.** También podéis mandar vuestras consultas a través del correo electrónico, enviando vuestros mensajes a: **playmania.trucos@hobbypress.es.**

☐ Atrapado en Buffy The Vampire Slayer
Hola Gertru. Sigo tu revista desde hace tiempo, y os felicito por ella. Estoy jugando a *Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleed*, concretamente con Xander en la Fábrica de Sangre. He rescatado a los prisioneros, pero ahora no puedo salir del recinto, ya que la que parece la única posibilidad, una valla, está electrificada. ¿Qué tengo que hacer para seguir? Estoy bloqueado desde hace tiempo, así que te agradecería mucho la ayuda. Un saludo y gracias.

✉ David Carrasquilla (Les Roquetas, Barcelona)

La solución es más fácil de lo que parece. En la habitación que hay más allá del callejón, abre los cajones y encontrarás una ballesta. Sal de nuevo al exterior y mira a tu alrededor para encontrar una caja de fusibles en la que brilla una luz verde. Dispárala con la ballesta, y ya está, la verja ha dejado de estar electrificada y puedes trepar por ella.

☐ Atascada en Resident Evil Code: Veronica
Hola Playmaniacos. Ante todo felicitaros por la estupenda revista que hacéis y que sigo desde hace mucho. Me gustaría que me ayudarais con el juego *Resident Evil Code: Veronica X*. Estoy atascada, y los últimos objetos que he conseguido son la Hormiga Reina Roja y, con ella, la Placa de Música en la habitación de Alexia. No tengo más objetos, ¿qué puedo hacer? Gracias por vuestra atención, saludos.

✉ Helena Sánchez (Guadalix de la Sierra, Madrid)

El objeto que necesitas para seguir adelante es la Hormiga Reina Azul, y para hacerte con ella has de seguir unos cuantos pasos: en la sala del primer piso de la prisión en la que encuentras al anatomista y a otro zombi, recoge el ojo de cristal que el anatomista deja caer cuando acabas con él. Colócalo en el busto en el que falta un ojo, y verás abrirse un puerta secreta que dá a unas escaleras. Bájalas del todo (eliminando a los murciélagos y zombis que te salen al paso en una estancia a medio camino), y llegarás a una última sala con cuatro estatuas. Coge la espada que sostiene una de las estatuas y la sala se llenará de gas. Agarra la barra que sobresale de la estatua que se ha elevado y empújala para que gire hasta quedar mirando a la que sostenía la espada. El gas se disipará, podrás introducirla en la ranura del sarcófago y ¡cuidado!, porque un zombie saldrá de la sepultura y se te lanzará al cuello. Acaba con él y recoge del suelo el Rollo de Piano. Tienes que colocar este Rollo en el piano que hay en una sala del segundo piso del palacio. Así se abrirá un compartimento secreto en una de las tragaperras de la entrada, dentro de la cual está la ansiada Hormiga Reina Azul. Lo que tienes que hacer a continuación es coger del interior de la caja de música que has abierto con la Hormiga Reina Roja el Disco de Metal e ir a la habitación contigua. Coloca la Reina Azul en la caja de música de esta sala para que se abra, y mete dentro el Disco de Metal. Cuando suene la música, verás que desde lo alto de la cama bajarán unas escaleras por las que debes subir para continuar tu aventura.

☐ Trucos para Stuntman
Hola Playmaniacos. Estoy jugando a un viejo juego de PS2 llamado *Stuntman*, pero me parece difícil y quería saber algunos trucos. Muchas gracias.

✉ Rubén Paterna (e-mail)

Estos trucos debes introducirlos comom nombre de nombre de jugador cuando comiences una nueva partida. Respeta las mayúsculas y minúsculas.
BonNeTT: Filmografía
Turpins: Todos los juguetes
Sez4Jnr: Todos los coches
BiNdErS: Todos los juegos de conducción, coches y juguetes

☐ La primera misión de OG Loc en GTA San Andreas
Hola play2maniacos. Me he comprado el *GTA San Andreas* pero me he quedado atascado pronto. ¿Qué hay que hacer en la primera mision que te manda OG Loc? Después de hablar con la chica de la playa no sé que hacer.

✉ Mauri Mejías (e-mail)

Lo primero es responder afirmativamente a todas las preguntas que te haga la Disc Jockey, pulsando siempre → en la cruceta hasta que te proponga bailar. Responde de nuevo afirmativamente y comenzará un minijuego de baile, en el que debes pulsar los botones al ritmo de la música y justo cuando sus símbolos se sitúen en el centro del círculo que aparece en la parte inferior de la pantalla. Si consigues más de 4.000 puntos, la chica te hará una proposición al acabar. Dila que sí, y te subirás con ella a la furgoneta. Ahora acelera y huye con la furgoneta hacia el punto amarillo. Si no eres rápido, te perseguirán un par de coches, así que intenta darles esquinazo hasta llegar al garaje.



□ Obras de arte en Onimusha 3

Hola jugones. Tengo el juego *Onimusha 2* y me gustaría saber dónde puedo encontrar las dos últimas obras de arte. ¿Podéis ayudarme? Muchas gracias.

✉ Pablo Macías (e-mail)

Las dos últimas obras de arte puedes encontrarlas en la tienda de ultramarinos de Imasho, pero después de haber visitado las minas una vez para poder conseguir la penúltima, y dos veces para encontrar la última.

□ Atascado en GTA San Andreas

Hola, soy Iván y tengo 12 años. Quisiera preguntaros una duda sobre el *GTA San Andreas*. Por vuestra guía sé que la octava misión con Sweet (la que va después de la de Cesar Vialpando) es en la que comienza la guerra de bandas. Pero Sweet no me ha llamado y tampoco sale el círculo rojo que hay en frente de su casa para comenzar la misión. ¿Qué debo hacer para que me llame o salga el círculo rojo en su casa? Gracias y adios.

✉ María Ángeles Paramio (e-mail)

Para que Sweet siga mandándote misiones, primero tienes que acabarte todas las de los demás personajes: Big Smoke, OG Loc, Tenpenny y la carrera de César Vilapando. Después podrás continuar con su "trama".

□ Contra Chopper en Clock Tower 3

Hola play2maniacos. Tengo el *Clock Tower 3* y me estoy enfrentando con un enemigo final, ya usando el arco, que se llama Chopper. ¿Podríais decirme cómo se mata a este enemigo? Muchas gracias.

✉ Benicio Tomás (e-mail)

Suponemos que te refieres a la primera vez que te enfrentas con él. La única técnica recomendable es usar las flechas cargadas desde varias zonas para evitar que se mueva. Cuando lance el hacha, páralo con uno de tus proyectiles. Ah, y la segunda vez que te enfrentes con él, utiliza las mismas técnicas y evita a toda costa que se acerque. Como es casi tan rápido como tú personaje, usa las lápidas del cementerio para esquivarle.

□ El único truco de Spider-Man 2

Hola amigos de Play2Manía. Os llevo leyendo dos años y sóis los mejores. Estoy muy apurado con el *Spider-Man 2*. ¿Me podríais decir algunos trucos? Muchas gracias por vuestra ayuda.

✉ Javier Torneo (Abaran, Murcia)

Por desgracia, sólo hay un truco para este juego, y tienes que usarlo con una tarjeta de memoria en la que no tengas grabadas previamente partidas del juego. Introduce HCRAYERT como nombre cuando te lo pidan al principio y empezarás la partida con el 40% del juego terminado. Es decir, con todas las misiones pasadas hasta la derrota del Doctor Octopus, 21.000 puntos de héroe y algunos minijuegos abiertos.

□ Trucos para el Manhunt

Hola playmanicos. ¿Sabéis si el juego *Manhunt* tiene trucos? Muchas gracias.

✉ Fernando de la Hoz (e-mail)

Pues sí. Acábatelo una vez e introduce estos códigos en el menú principal:

Regeneración: R2, →, ●, R2, L2, ↓, ●, ←.
Equipación Completa: R1, R2, L1, L2, ↓, ↑, ←, ↑.
Superpuñetazo: L1, ▲, ▲, ▲, ●, ●, ●, R1.
Correr siempre: R2, R2, L1, R2, ←, →, ←, →.
Silencioso: R1, L1, R1, L1, →, ←, ←, ←.
Voces de los cazadores de helio: R1, R1, ▲, ●, ■, L2, L1, ↓.
Piel de mono: ■, ■, R2, ↓, ▲, ■, ●, ↓.
Piel de cerdo: ↑, ↓, ←, ←, R1, R2, L1, L1.
Piel de conejo: ←, R1, R1, ▲, R1, R1, ■, L1.
Invisible: ■, ■, ■, ↓, ■, ↓, ●, ↑.

□ Contra el Hombre-Sanguijuela en Resident Evil Outbreak

Hola Play2manía. Mi nombre es Alejandro y soy de Sevilla. Estoy jugando al *Resident Evil: Outbreak*. En el hospital, ¿qué tengo que hacer cuando meto el código en el ordenador del hospital? ¿Debo matar al monstruo lleno de sanguijuelas? Muchas gracias, un saludo.

✉ Frd: Alejandro Córdoba (e-mail)

Lo siguiente que debes hacer es coger el ascensor y pasar a la Segunda Planta. Atraviesa el pasillo y cuélate en la habitación 202 para recoger varios ítems. Sal al pasillo y ve a la sala de enfermeras. Acércate al cristal para ver la nota que hay en las botellas (el ataque de las sanguijuelas es imposible de evitar). Vuelve al ascensor y baja a la planta Segunda B (necesitas el código del ordenador para acceder). Entra en el laboratorio para hacerte con un par de documentos y coge de un cajón dos bolsas de sangre. Nada más abrirlo aparecerá el Hombre-Sanguijuela, así que date prisa y entra en el laboratorio climatizado. Abre la puerta junto al control y pasa al laboratorio. Deja una bolsa de sangre en el suelo cuando aparezca el monstruo y regresa al control situado al otro lado del espejo. Asegúrate de que no haya ningún compañero tuyo en el laboratorio y sube la temperatura para freir al Hombre-Sanguijuela.

THE GETAWAY LUNES NEGRO



Han de introducirse en la secuencia de vídeo del principio antes de que aparezca el menú principal. Verás que las bandas negras de arriba y abajo se vuelven verdes.

• Doble de salud:
↑, ↑, ←, ←, →, →, ●, ●, ↓.
• Munición infinita:
↑, ↓, ←, →, ▲, ↑, ↓, ←, →, ■.

Y por si fuera poco, tendrás también desbloqueados varios aumentos de habilidad, 21.000 Puntos de Héroe y algunos minijuegos abiertos, como "Exterminador de Alienígenas", "Cazador Mayor", "Domador de Tentáculos" o "Absorbedor de Shocks".

SPY HUNTER 2

• Todas las misiones y armas:
En el menú principal, pulsa: **L1, R2, L2, R1, R1, L2, R2, L1.**
• Invencible:
Pausa el juego y pulsa: **L1, L1, L1, R2, L1, R1, R1, L1, R2.**

STAR WARS BATTLEFRONT

• Desbloquear todos los planetas:
Ve a Campañas Históricas en el modo de un jugador. Selecciona la Era en la que quieras jugar (Guerras Clon o Guerra Civil Galáctica) y pasarás a la pantalla de selección de Planetas. Pulsa ■, ●, ■, ●. Ahora podrás moverte de izquierda a derecha a través de todos los planetas de la campaña para elegir el que quieras.
• Tener el tamaño de un Ewok:
Introduce "Jub Jub" como nombre al crear un perfil. Esto hará que tus personajes sean pequeños cuando juegues.

[T]

TERMINATOR 3: THE REDEMPTION

Introduce estos códigos durante la película de Créditos:
• Modo invencible:
● + R2 + R1.
• Actualizaciones:
● + ▲ + L1.
• Desbloquear niveles:
● + R2 + ▲.

THE SIMPSONS: HIT & RUN

Desde el menú principal, ve a la pantalla de opciones. Mantén pulsados **L1+R1** e introduce estos trucos:
• Coches más rápidos: ■, ■, ■, ■.
• Todos los coches: ✖, ●, ✖, ●.

THE SUFFERING

Durante el juego, mantén presionados **R1 + L1 + ✖** e introduce cualquiera de estos códigos (para desactivarlos vuelve a introducirlos):
• Modo Ácido: ←, ←, R2, →, →, R2, ↑, ↑, R2, ↓, ↓, R2.
• Fotos familiares:
↑, →, ↑, →, ↑, →, R2.
• Magia direccionada:
←, →, ↓, →, R2, ←, ↑, ←.
• Fotos familiares sangrientas:
←, →, ←, →, ←, →, R2.
• Llenar la salud al máximo:
↓, ↓, ↓, R2, ↑, ↑, ↓, ↑, R2.
• Armas y objetos:
↓, ↑, ↓, ←, →, ←, R2, ↑, ←, ↓, →, ↑, →, ↓, ←, R2, ↓, ↓, ↓, R2, R2.
• Conseguir la Gonzo Gun:
←, R2, R2, R2, →, ←, →, ←, ↑, R2, R2, R2, ↓, ↑, ↓, ↑, R2.
• Subir el nivel "maligno" de Torque: ←, ←, ↓, ↑.
• Subir el nivel "bueno" de Torque: ↑, ↑, →, ↑.
• Recargar munición de las armas:
←, ←, ↑, ↓, →, ←, →, →, R2.
• Botella de Xombium llena:
→, →, ↑, ↑, R2, ←, →, R2, →, ↑, →, R2.

TENCHU 3

• Salud hasta 100:
Pausa el juego y pulsa:
↑, ↓, →, ←, ■, ■, ■.
• Todos los ítems en la tienda:
En la pantalla de selección de ítems, pulsa y mantén **R1 + L1** y pulsa:
↑, ■, ■, ←, ■, ■, ↓, ■, ■, →, ■, ■.
• Desbloquear nivel Bonus:
En la pantalla del título, pulsa la siguiente combinación de botones:
L1, ↑, **R1**, ↓, **L2**, →, **R2**, ←.
• La cara "B" de la BSO:
En la pantalla del título, pulsa y mantén **R2 + L1** y pulsa la siguiente combinación de botones:
↓, ■, ↑, ■, →, ■, ←, ■.
• Incrementar la cantidad de cada objeto que tienes por 10:
En la pantalla de selección de ítems, pulsa y mantén **R2 + L2** y pulsa la siguiente combinación de botones:
■, ■, ■, ↑, ←, ↓, →.
• Todos los personajes:
Para desbloquear en el modo Multijugador a personajes como Tesshu, en la pantalla del título pulsa la siguiente combinación de botones:
L1, R2, L2, R1, →, ←, **L3, R3.**
• Todas las misiones:
En la pantalla de selección de misión, pulsa la siguiente combinación:
R3, L3, R2, L2, R1, L1.

TONY HAWK´S UNDERGROUND 2

• Cameo del "Star Wars Kid":
En el nivel de Boston, atraviesa la ventana del edifico uno o dos a la izquierda del edificio donde está escondido Ben Franklin. De esta forma, accederás a una habitación con una tele en la pared. Quédate frente a ella y el "Star Wars Kid" se levantará del sofá y te empezará a dar la murga. Pulsa ● y te enseñará sus habilidades.
• Códigos:
Introduce estos códigos en el menú de trucos:
Straightedge: balanceo infinito.
Oldskool: desbloqueas a Natas Kaarribaas.
Sellout: desbloqueas a Nigel Beaverhousen.
4-wheeler: desbloqueas a Paulie.
• Personajes desbloqueables:
Ben Franklin: dentro del edificio con dos estatuas de Boston, en el modo Historia.
Bull Fighter: rompe la jaula del toro en Barcelona.
Graffiti Tagger: sube por la fachada del edificio amarillo en Berlín.
Jesse James: completa el modo Clásico en dificultad Sick.
Jester: descubre su escondrijo en Nueva Orleans en el modo Historia.
Phil Margera: completa el modo Historia en dificultad Fácil.
Tony Hawk original: completa el modo Clásico en dificultad Normal.

TRANSFORMERS

• Códigos para los Autobots:
Introduce estos códigos en el cuartel general de los Autobots:
• Invencible:
Pausa el juego y pulsa:
R1, ●, ●, **R1, R2, L1, L1, L2.**
• Todos los extras:
Desde el menú principal, selecciona "Extras" e introduce este código:
■, ■, ●, ■, ■, ●, **L1, L2.**

TRUE CRIME

Pausa e introduce estos trucos:
• Subidas de nivel de conducción: ←, →, ←, →, ✖.
• Movimientos de pelea:
↑, ↓, ↑, ↓, ✖.
• Localización: ✖, ✖, ■, ▲.

[V]

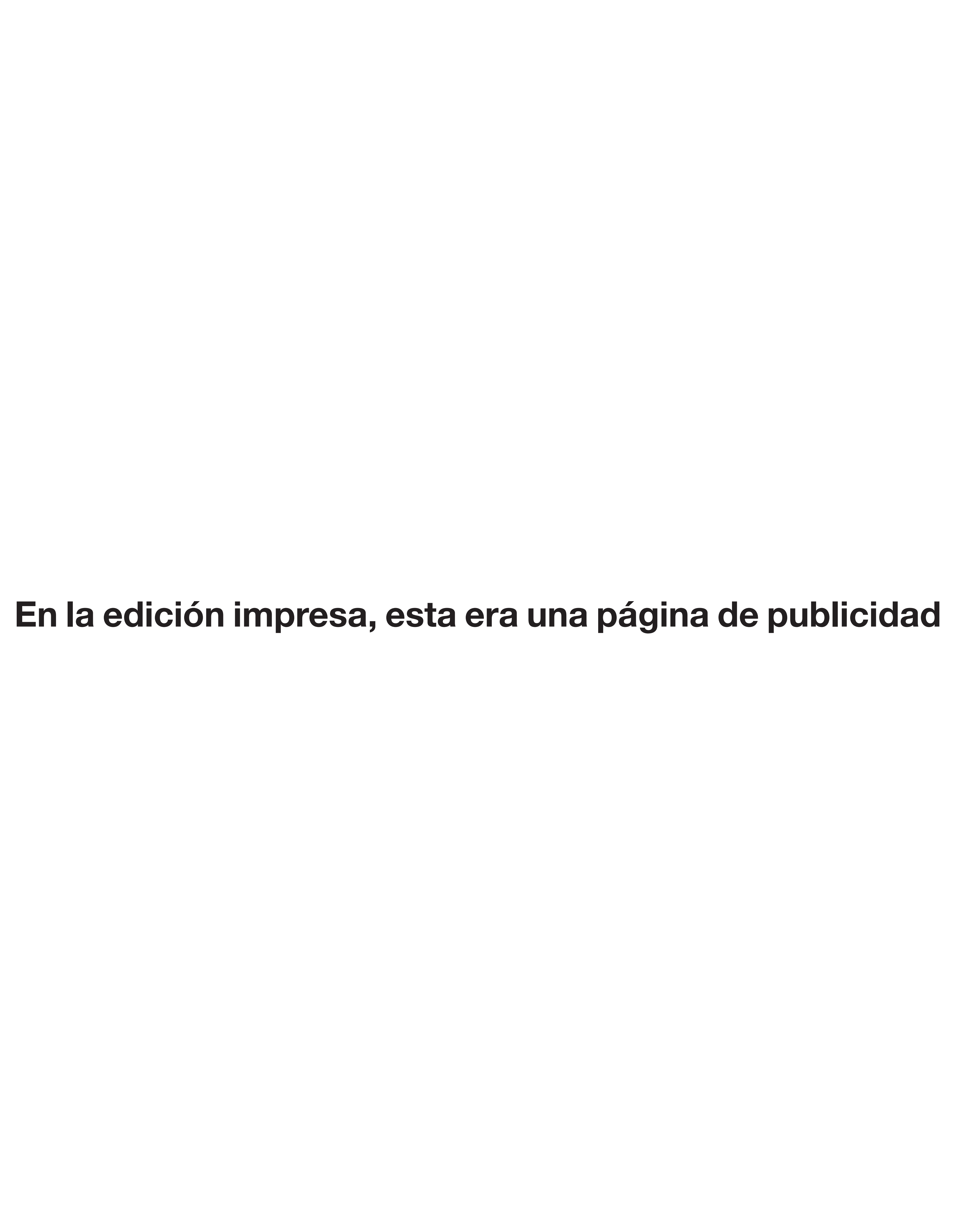
VAN HELSING

• Desbloquear películas:
Introduce estos códigos durante el juego y después podrás acceder desde la Galería del menú principal a todas las películas.
Película Bonus 1: ↑, ↓, ↑, ↓, ←, ←, →, →, L1, L3, R3, R1.
Película Bonus 2: ↑, →, ↓, ←, ↑, ←, ↓, →, ↑, R1, R2, R3.
Película Bonus 3: L1, L2, R2, R1, R2, L2, L1, ↑, ↑, ↓, ↓, Select.
Película Bonus 4: Select, L3, R3, Select, R3, L3, Select, ←, ←, ↑, →, →.
Película Bonus 5: L2, R2, L1, R1, Select, Select, L1, L1, R2, R2, L3, R3.
Película Bonus 6: R2, R1, R2, R1, L1, L2, L1, L2, ←, →, Select, Select.
Película Bonus 7: L3, ←, R3, →, L2, ↑, R2, ↓, L1, ←, R1, →.



X-MEN LEGENDS

• Desbloquear los trajes de la serie "Xtreme X-Men":
En el menú principal, introduce este código para poder disfrutar de los trajes alternativos:
↑, ↑, →, ←, ↓, ↓, Start.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

RESIDENT EVIL OUTBREAK

TERCERA PARTE (Y ÚLTIMA)

PARECÍA QUE NO ÍBAMOS A CONSEGUIRLO, PERO YA NOS QUEDA MUY POCO PARA SALIR CON VIDA DE RACCOON CITY Y, DESPUÉS DE TODO LO QUE HEMOS PASADO, NO VAMOS A RENDIRNOS AHORA, ¿VERDAD? SIGUE NUESTRA GUÍA Y DESPÍDETE DE LOS ZOMBIES...



ESC. 5: LA HORA DE LA VERDAD

Evento 01 (E1)

Coloca la Joya Roja que coges del despacho del director en el alce del vestíbulo.

Evento 02 (E2)

Coloca la Joya Azul de la galería de arte en el alce del vestíbulo.

TABLA DE PERSONAJES Y ÓRDENES

PERSONAJE	L2 + ←, Hablar con	L2 + ↑, Hablar con
Kevin	Yoko	David
Mark	David	Yoko
Jim	Kevin	Yoko
George	Kevin	Cindy
David	Cindy	Yoko
Alyssa	Yoko	Kevin
Yoko	Kevin	David
Cindy	David	Kevin

DESARROLLO

Nada más aparecer da media vuelta y entra por la puerta que da al **ascensor del pasillo 1º (E34)**. Allí encontrarás muchos **ítems** y el **mapa de la universidad (E18)**. Regresa al vestíbulo y rastréalo para obtener más **ítems**. Baja las escaleras y **abre la puerta del extremo Este** para llegar a la jefatura de estudios donde encontrarás unos **documentos** que debes leer **(E24, E31)**. Pasa al despacho del director donde te espera un **puzzle** bastante difícil. Observa que hay un **reloj** y una **nota** con números sobre el escritorio. Cuando leas la nota verás **cuatro páginas llenas de números** sin sentido y al final una hora. El secreto se resuelve viendo en cada página el número grande que forma la serie de dígitos una vez borres mentalmente los que no aparezcan en la hora marcada al final del documento **(E33)**. **Las distintas soluciones son:**

Evento 03 (E3)



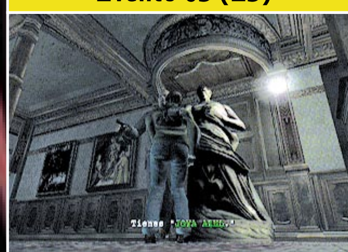
Resuelve el puzzle del reloj del despacho del director.

Evento 04 (E4)



Toca el piano en la galería de arte de la segunda planta (sólo Cindy).

Evento 05 (E5)

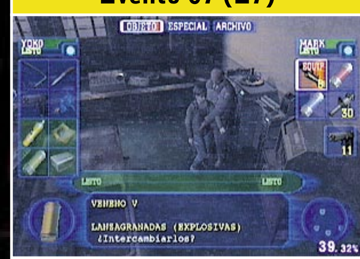


El brazo se ha movido al mover la cuerda de la chimenea del despacho del rector.

Evento 06 (E6)

Salieron zombies al tirar cuerda de la chimenea del despacho del rector.

Evento 07 (E7)



Coloca el veneno V en la incubadora del laboratorio.

Evento 08 (E8)



Coloca la base P en la incubadora del laboratorio.

Evento 09 (E9)



Coloca la sangre T en la incubadora del laboratorio.

Evento 10 (E10)

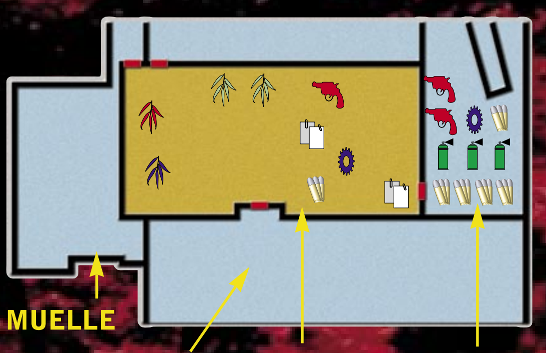


Usado el antídoto "Alba" en tu cuerpo.

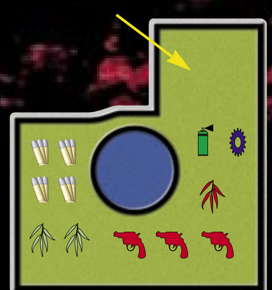
Evento 11 (E11)



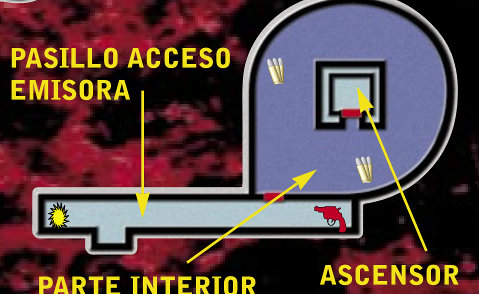
Derrota a Thanator R con un alba usando la pistola de cápsulas.











DIFICULTAD	HORA
Fácil	3:25
Normal	10:05
Difícil	7:40
Muy difícil	2:50

Para manejar las manecillas del reloj de pared antes debes pulsar el interruptor que hay tras un cuadro. Una vez superado, el cuco te dará una **Joya Roja**.
Regresa al vestíbulo de la universidad y **coloca la joya en el ojo del arce** que hay tras las escaras **(E1, E3)**. Cuélate por la puerta que hay al lado de la que da a la jefatura de estudios para acceder a la **sala de espera**. Allí hay un zombie y unas **gafas de metal**. Accede al pasillo 1º A.

CONSEJOS

No salves los progresos del nivel en una máquina de escribir si ves que la infección está muy avanzada y te resta mucho nivel por recorrer.

Allí, si apartas a un lado con el hombro los escritorios podrás obtener un par de **ítems**. Pasa al pasillo 1º B donde encontrarás una **nota** con parte de una serie de número que te servirá para conectar el ascensor **(E30)**. Cuélate por la primera puerta que veas para dar de nuevo al vestíbulo. Sube las escaleras y accede al pasillo de la segunda planta donde hay más **escritorios** que puedes mover. Al fondo encontrarás la **estatua del rector** al que le faltan las gafas. Pónselas para que aparezca una **puerta secreta (E19)**. Olvídala de momento y entra en el salón. Si juegas en modo Fácil aquí será donde encuentres las gafas que debes colocar en la estatua. Pasa al despacho del rector y **observa la chimenea (E5, E6)**. **Tira de una de las dos cuerdas** y regresa al pasillo para introducirte en la galería de arte. Allí, en la mano de la estatua encontrarás la **Joya Azul** que podrás colocar en el otro ojo del alce del vestíbulo **(E2, E4)**. Gracias a esto se desbloqueará la puerta de la sala de estudios donde hay **tres documentos** muy importantes y varios **ítems (E25, E26, E29)**. Ve al pasillo 1º del ascensor e **introduce la clave en el** »

» **ordenador** consultado las notas que has adquirido (**pueden ser 4032, 4161, 4927 ó 4284**) **(E21)**. Sube a la **tercer planta** y atraviesa la sala de preparativos para acceder al laboratorio donde encontrarás una **máquina de escribir** y un **mezclador de preparativos**. Vuelve al ascensor.

NOTA: **A partir de aquí puedes elegir entre ir a la planta 2ª o a la 4ª**. Aunque es posible que tengas que pasar por ambas, **te aconsejamos que acudas en primer lugar al 2º**.

PLANTA 2º

En el pasillo 2º planta te encontrarás a **George** derrumbado, que te entregará varios **medicamentos**. Baja las escaleras de la tubería para dar al **canal Oeste**. Cuélate por la puerta que hay en la reja del fondo para colarte en el **canal Este**. Ten cuidado con los zombies de esta zona y sube las escaleras. Al final encontrarás la puerta que da al **pasillo A**. Cruza la puerta que verás a tu izquierda para seguir por el pasillo norte e introdúcete en la primera estancia de la izquierda. En la **caseta** encontrarás un **lanzagranadas** y el **mapa** de la zona **(E18)**. Sal al pasillo A y ve hasta el fondo para acceder a la **oficina de la purificadora**. Aunque te encuentres un **recipiente para radiactivos** no lo cojas. Hazte con la **nota** para reparar el cable y **salva tus progresos** antes de salir al pasillo A **(E28)**. Atraviesa el pasillo A, el B y el túnel subterráneo para llegar a la planta purificadora. Entra en la primera puerta que veas. En los servicios verás otro **lanzagranadas** e **ítems** curativos. Sal a la planta purificadora y ve al fondo. Tras ver cómo aparecen en escena unos monstruos marinos **(E35)**, coge la **Llave de Etiqueta Roja** del suelo y regresa corriendo a la oficina de la planta purificadora atravesando el túnel subterráneo y los pasillos B y A. **En la oficina po-**



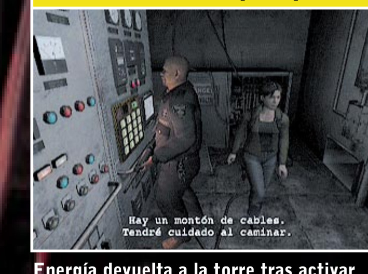
Al usar varias veces las armas blancas puede que se rompan. Cuando veas que el palo se astilla o la tubería se dobla cambia de arma.

Evento 12 (E12)



Thanator R es derrotado con armas de fuego normales.

Evento 13 (E13)



Energía devuelta a la torre tras activar el generador.

Evento 14 (E14)



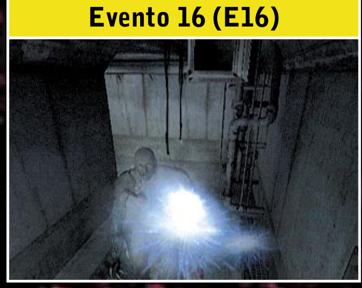
Puerta abierta con la llave roja adquirida en la purificadora.

Evento 15 (E15)



Puerta de depósito abierta tras activar el ordenador del tanque de agua.

Evento 16 (E16)



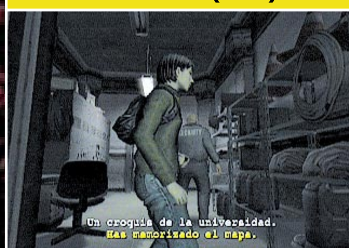
Thanator electrocutado en el pasillo 1º B o en el pasillo de pruebas.

Evento 17 (E17)



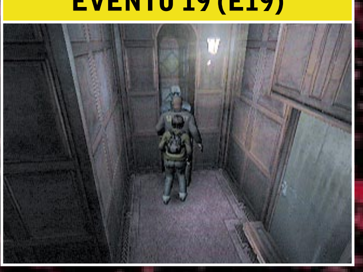
Después del vídeo en el que Thanator mata a los soldados introdúcete en el vestíbulo.

Evento 18 (E18)



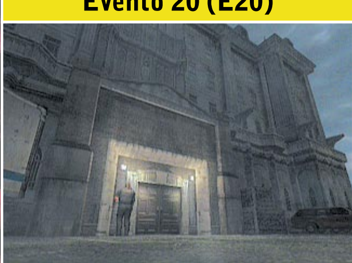
Has cogido todos los mapas: pasillo ascensor 1º, pasillo del ascensor 4º, despacho de mantenimiento, patio trasero y en el cobertizo de la 3º planta.

EVENTO 19 (E19)



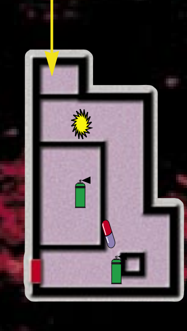
Gafas usadas en la segunda estatua del pasillo de la segunda planta.

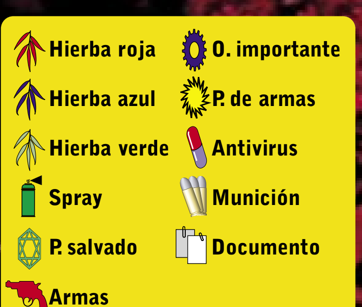
Evento 20 (E20)

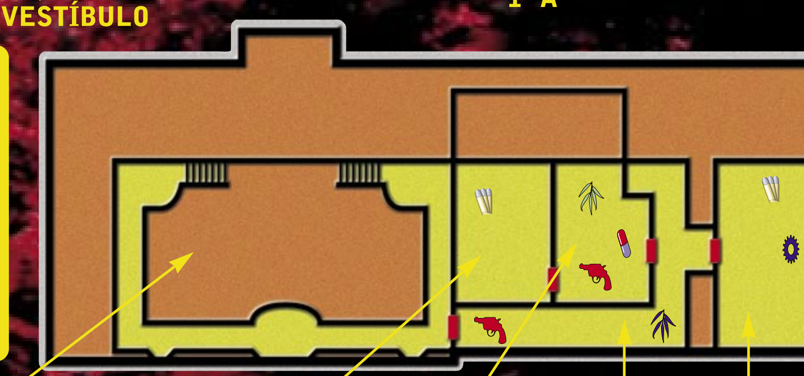


Tarjeta usada en el patio trasero.

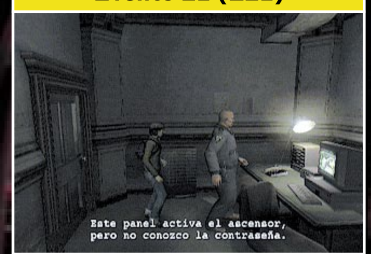
PASILLO 1º B
SALA DE ESPERA
PASILLO PRUEBA A
DESPACHO DIRECTOR
JEFATURA ESTUDIOS
PASILLO 1ª A
ASCENSOR PASILLO 1º
VESTÍBULO







Evento 21 (E21)



Código del ordenador introducido para activar el ascensor (4032, 4927, 4161,

Evento 22 (E22)



Puertas de la universidad abiertas con el ordenador del segundo vestíbulo.

EVENTO 23 (E23)



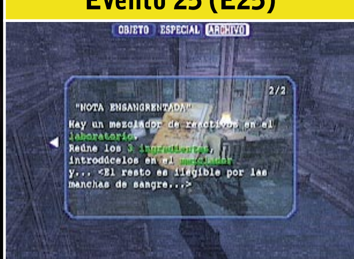
Incubadora reiniciada en el ordenador del segundo vestíbulo.

Evento 24 (E24)



Obtuviste "apuntes de genética" en la jefatura de estudios.

Evento 25 (E25)



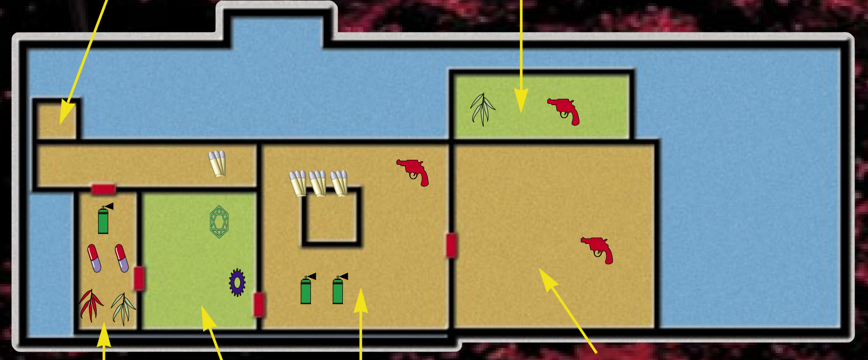
Obtuviste "nota ensangrentada" en la sala de estudios.

Evento 26 (E26)



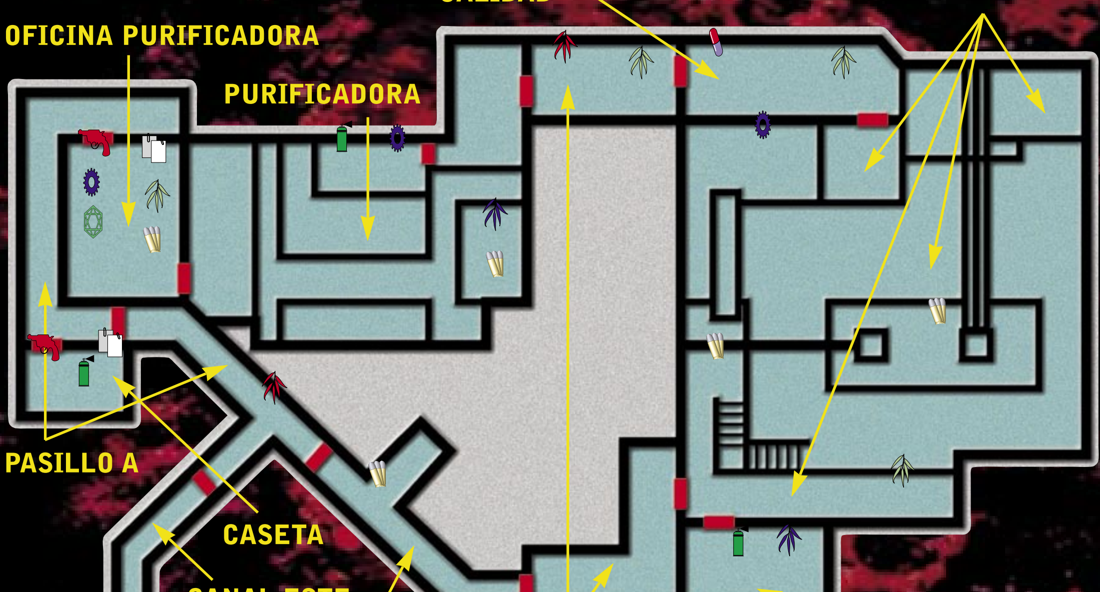
Obtuviste "creación del antídoto" en la sala de estudios.

ASCENSOR PASILLO 3º **PASILLO PRUEBAS B**



SALA PREPARATIVOS **SALA MÁQUINAS** **SEGUNDO VESTÍBULO** **LABORATORIO**

SALA PRUEBAS CALIDAD **PLANTA PURIFICADORA** **OFICINA PURIFICADORA** **PURIFICADORA**



PASILLO A **CASETA** **CANAL ESTE** **PASILLO B** **TÚNEL SUBTERRÁNEO** **SERVICIOS**

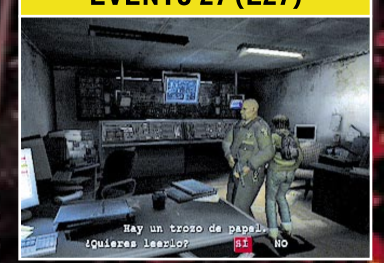
drás usar la llave en la puerta del fondo para introducirte en el **depósito de agua (E14)**. Atraviesa corriendo la pasarela ignorando a los monstruos para **activar el ordenador** que abrirá el depósito de agua **(E15)**. Regresa a la planta purificadora y asegúrate de **limpiar la zona de monstruos marinos** antes de engancharte en las tuberías del techo. Gracias a éstas, podrás acceder a una pasarela intermedia y luego al otro lado de la sala. Allí, salta las cajas de madera, cruza la sala de pruebas de calidad y el túnel subterráneo para acceder a otra zona del depósito de agua donde encontrarás un **recipiente hermético**. Sal de la habitación y **déjate caer al agua** para acceder a la oficina de la purificadora de nuevo. Allí podrás recoger la **Base P** con el recipiente hermético que acabas de adquirir. Regresa por última vez a la planta purificadora, atraviesa el agua con las tuberías del techo y **sube la escalera de metal** de la pared para dar al patio exterior. Allí verás por primera vez a **Thanator** aniquilando a varios soldados de Umbrella **(E36)**. Una vez desaparezca el monstruo, encontrarás **ítems** entre los que destacan un **mapa pegado en la pared** que hay junto a la verja, un **documento** y una **tarjeta** en uno de los cadáveres **(E31)**. Usa la tarjeta en la puerta iluminada para acceder al pasillo 1º B **(E20)**. Toma la primera puerta de la izquierda para dar al **vestíbulo** de la universidad.

Allí aparecerá de nuevo Thanator, indestructible de momento así que no desperdicies munición **(E17)**. **Corre hacia la puerta** que da a la sala de espera, atraviesa los pasillos A y B, ignorando a los perros y al monstruo, y **cuando llegues al botón que hay tras el cable pelado que cuelga del techo llama a tu compañero**. Cuando Thanator se acerque y pase por debajo del cable **pulsa el botón** para que la descarga le haga soltar de su cuerpo el **bote de sangre T (E16)**. Cógelo antes de que se levante y regresa al pasillo del ascensor. Respira un poco y sube después a la planta 4ª. Antes de introducirte en el canal de acceso recoge el **mapa de la torre** que hay en el corredor 4 B **(E18)**. Disponte a correr, ya que te toparás con 3 »

CONSEJOS

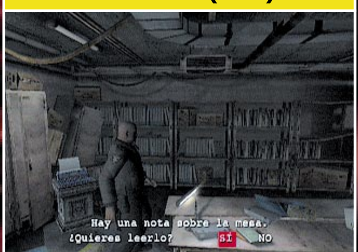
Si te agarra un zombie, pulsa rápidamente R1 + ✖ si tienes una pistola en la mano para dispararle en la cabeza y quitártelo de encima.

EVENTO 27 (E27)



Obtuviste "Parte de un diario" en la sala de control.

Evento 28 (E28)



Obtuviste "Nota reparar el cable" en la oficina de la purificadora.

Evento 29 (E29)



Obtuviste "Fragmento de una nota" en la sala de estudios.

Evento 30 (E30)



Obtuviste "Parte de fragmento" en el pasillo 1 B.

EVENTO 31 (E31)



Obtuviste "Instrucciones" en el patio trasero.

Evento 32 (E32)



Obtuviste "Diario de Peter" en la jefatura de estudios.

Evento 33 (E33)

Obtuviste "Nota con números" en el despacho del director.

» "arañitas" que te pueden envenenar. Ya en las vías antiguas del metro te encontrarás con el compañero que perdiste de vista al comienzo del nivel. Si tienes suerte y te está esperando puede que ya tenga en su poder el **veneno V**. Si tienes suerte regresa al laboratorio de la 3º planta, si no, tendrás que atravesar la peligrosa torre. Antes de marcharte **ojea la parte trasera de la vagoneta para hacerte con un rifle de asalto**.

4º PLANTA:

Atraviesa el corredor 4ºB (E18), el canal de acceso y llega a las vías antiguas del metro. Sigue los raíles para encontrar el **túnel antiguo de metro** donde podrás colarte en el vagón sur. De ahí pasarás al vagón norte donde encontrarás otro **arsenal** y una puerta abierta que dará a otra zona del túnel antiguo de metro. No te entretengas para que no te piquen las **avispas venenosas** y métete en el pasillo en T por la puerta que hay enfrente del vagón. La primera puerta que verás a tu izquierda da a la sala de mantenimiento donde podrás **salvar tus progresos** y detener un poco la infección con un **antivirus**. Sal al pasillo T de nuevo equipado con la metralleta para deshacerte de los 3 zombies que aparecerán antes de colarte en la sala de control. Allí cogerás un **documento** y unos cuantos ítems **(E27)**. Sal otra vez al pasillo y métete en el almacén. Mata a la zombie y entra en la **sala del generador auxiliar** donde tendrás que activarlo pulsando los botones del panel:

Este cuadro de letras representa un **panel con 16 botones** que debes pulsar en el orden correcto:

A B C D
E F G H
I J K L
M N Ñ O

NIVEL: Fácil.
COMIENZO (luces encendidas): A, B, C, D, E, H, I, J, M, N, Ñ, O, C, D, G, H, I, J, M, N.
BOTONES A PULSAR: B, E, N, I, O, Ñ, E, A .

NIVEL: Normal.
COMIENZO (luces encendidas): B, F, K, Ñ, A, D, M, O.
BOTONES A PULSAR: F, G, K, E, M, E, H, L, I.

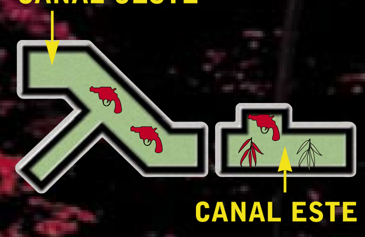
NIVEL: Difícil.
COMIENZO (luces encendidas): C, D, M, N, B, F, J, K, L.
BOTONES A PULSAR: F, E, H, O, L, D, F, K, E, J, B.

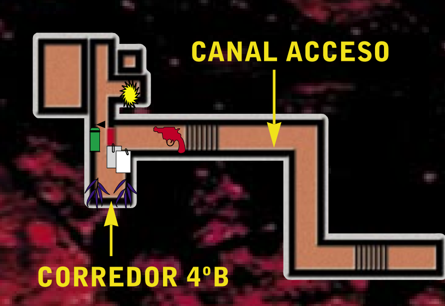
NIVEL: Muy difícil.
COMIENZO (luces encendidas): E, L, ninguna.
BOTONES A PULSAR: D, A, M, O, N, H, G, Ñ, D, B, J, G, N, O, E, A, H.

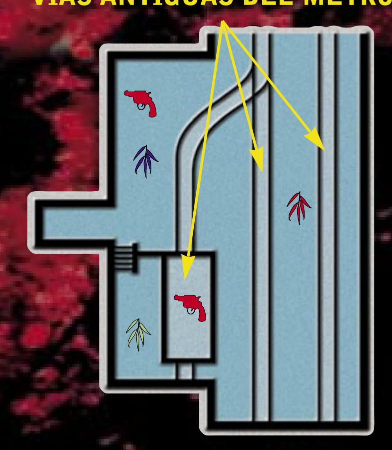
Una vez activado sal y sube las escaleras para dar al **pasillo de acceso emisora (E13)**. Cuélate en el pasillo inferior de emisora. Mata a las dos abejas y cuélate en el **ascensor** donde serás atacado por varias abejas más. Tras un rato de ascenso llegarás a la **torre emisora 1º planta** donde encontrarás el **veneno T**. **Cuélate en la estación de la emisora** antes de que te acribillen las abejas. Una vez te recuperes sal al patio. Allí verás por primera vez a Thanator aniquilando a varios soldados de Umbrella **(E36)**. Una vez desaparezca el monstruo encontrarás muchos **ítems** entre los que destacan un **mapa** pegado en la pared que hay junto a la verja, un **documento** y una **tarjeta** en uno de los cadáveres **(E31)**. **Usa la tarjeta en la puerta iluminada** para acceder al pasillo 1ºB **(E20)**. Toma la primera puerta de la izquierda para dar al **vestíbulo** de la universidad. Allí aparecerá de nuevo Thanator, indestructible de momento **(E17)**. **Corre a la puerta que da a la sala de espera**, atraviesa los pasillos A y B, ignorando a los perros y al monstruo, y cuando llegues al **botón** tras el cable pelado que cuelga del techo llama a tu compañero. Cuando Thanator se acerque y pase por debajo del cable **pulsa el botón para que la descarga le haga soltar de su cuerpo el bote de sangre T (E16)**.

CONSEJOS

Reserva las mezclas de hierbas y los medicamentos potentes para cuando estés gravemente herido y pierdas movilidad.





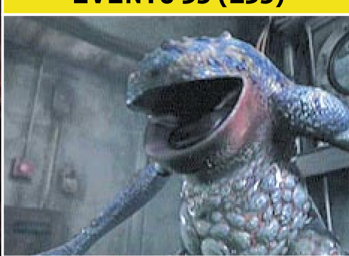


Evento 34 (E34)



Visto "Llamada por radio".

EVENTO 35 (E35)

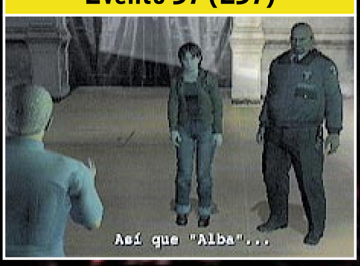

Visto "Aparece el cazador".

Evento 36 (E36)



Visto "UBCS contra Thanator".

Evento 37 (E37)

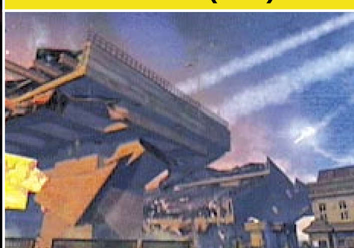


Visto "Greg y Yoko" (sólo si Yoko permanece viva).

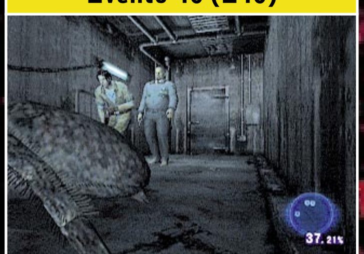
Evento 38 (E38)


Visto "Final 1" (sólo con Kevin, Cindy, David o Yoko). Termina sin usar el alba en ti y sin llevarlo en el inventario.

Evento 39 (E39)


Visto "Final 2" (sólo con George y Cindy debe sobrevivir). Termina sin usar el alba en ti y sin llevarlo en el inventario.

Evento 40 (E40)


Visto "Final 3" (sólo con Mark y David debe sobrevivir). Termina sin usar el alba en ti y sin llevarlo en el inventario.

Evento 41 (E41)



Visto "Final 4" (sólo con Jim y Kevin debe sobrevivir). Termina sin usar el alba en ti y sin llevarlo en el inventario.

Evento 42 (E42)



Visto "Final 5" (sólo con Alyssa y Yoko debe sobrevivir). Termina sin usar el alba en ti y sin llevarlo en el inventario.

Evento 43 (E43)



Visto "Pin: remordimientos". Termina el juego usando el alba en ti pero sin ninguno en el inventario.

Evento 44 (E44)



Visto "Vuelve la esperanza". Termina el juego usando el alba en ti y con otro en el inventario.

HECHOS ESPECÍFICOS SEGÚN PERSONAJES

CYNDY LENNOX

• En la galería de arte podrás tocar el piano... ¿te suena la canción?

ALYSSA ASHCROFT

• En ascensor pasillo 1 abre taquilla:

Modo	Llave	Recompensa
Fácil	S	Rifle
Normal	S	Pistola
Difícil	W	Pistola
Muy difícil	W	Cargador

• En la sala de control abre taquilla:

Modo	Llave	Recompensa
Fácil	P	Cargador
Normal	P	Cargador
Difícil	P	Cargador
Muy Difícil	S	Gafas

DAVID KING

• Combina el mechero con el herbicida para crear de esta manera un pequeño lanzallamas.

RÁNKING ESCENARIO 02

S: finaliza el nivel en menos de 25 minutos.
A: finaliza el nivel en menos de 35 minutos.
B: finaliza el nivel en menos de 50 minutos.
C: finaliza el nivel en menos de 70 minutos.
D: finaliza el nivel en menos de 90 minutos.
E: no finalizas el nivel.
F: no finalizas el nivel.

Cógelo antes de que se levante y regresa al pasillo del ascensor. Sube al laboratorio de la tercera planta.

CAMINO COMÚN:

Cuando pongas los tres elementos en la máquina del laboratorio (ponte justo frente del cilindro) accede a la sala de máquinas **(E7, E8, E9)**. Allí encontrarás un **arsenal** y podrás acceder al segundo vestíbulo donde surgirá un imprevisto **(E37)**. **Sólo dispones de 7 minutos antes de que la bomba estalle**. Activa el mezclador desde los ordenadores y regresa al laboratorio para coger **tubos de alba** en la mezcladora **(E22)**. **Úsala contigo para parar la infección (E10)**. **Según el número de botes que lleves contigo podrás obtener los distintos finales** (mira Eventos). Regresa al segundo vestíbulo, usa el **ordenador** para activar la puerta que da al pasillo de prueba B **(E23)**. Atraviésalo, baja las escaleras y cruza la puerta del fondo para dar al **despacho del rector**. Allí te toparás con Thanator. Pasa de él y accede al salón y al pasillo 2º planta. **Cuélate por la puerta secreta** que abriste con las gafas en la



Cuando tumbes a un zombie con una pistola, volverá a levantarse a los pocos segundos a no ser que lo remates con un par de balazos.

estatua para dar al pasillo de pruebas A. Baja las escaleras, accede al pasillo 1º B y sal al patio trasero donde estarás a salvo de la explosión. **Tras ver el helicóptero, corre hasta la puerta** junto a la verja para acceder al pasillo de descarga. Allí encontrarás **ítems** que coger para el enfrentamiento final. Tras pasar por la pasarela y bajar del camión tendrás el **primer enfrentamiento con Thanator**. En esta zona encontrarás entre otros ítems un **lanzamisiles**, aunque con cuatro granadazos será suficiente. Después tendrás que **enfrentarte con él por segunda vez**. En el helipuerto verás una **pistola de cápsulas**. Si pones un alba en ella y aciertas con un disparo preciso podrás deshacerte de él **(E11)**. Si fallas o no tienes albas, tendrás que eliminarlo con munición **(E12, E38, E39, E40, E41, E42, E43, E44)**.

ÍTEMS ESPECIALES

Repartidos a lo largo de todos los niveles, **existen una serie de ítems especiales cuya única finalidad es incrementar el porcentaje de "nivel completado"**. Dichos ítems resultan "invisibles" a la vista y sólo son detectables si buscamos justo a su lado. **Existen 20 objetos especiales por escenario más 4 más por personaje** (que sólo podrá encontrar dicho protagonista). Sin embargo, sólo podrás encontrar 8 de ellos por escenario. Una vez tengas en tu poder esos 8 (no ocupan un hueco en tu inventario por suerte), el resto desaparecerá.

Además, **aparecerán agrupados de 4 posibles formas a lo largo de cada escenario**. Dos de estos grupos aparecerán en el nivel de dificultad "Normal" y los otros dos en "Difícil". Qué grupo o lista de ítems de las dos posibles (según el nivel de dificultad, insistimos) aparecerá es una cuestión aleatoria, por lo que para encontrarlos todos a lo largo de sucesivas partidas deberás insistir hasta que aparezcan ambos "listados" alternativamente. Es posible también que, a veces, alguno de tus compañeros lo coja por ti.



Objetos especiales



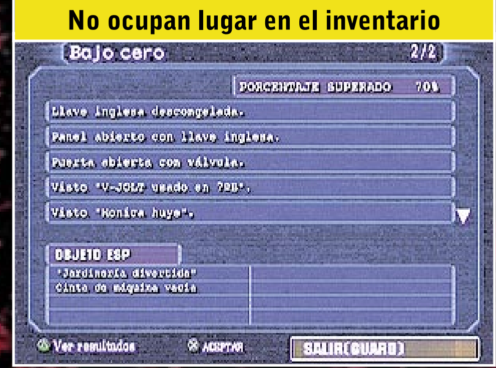
Tus compañeros te ayudarán



Objetos especiales



No ocupan lugar en el inventario



No brillan como el resto de objetos





COLECCIÓN

Muchos de los ítems que conforman esta "colección" los obtendrás según vayas avanzando por los distintos escenarios. Otros muchos pueden ser comprados con los puntos que obtendrás al final de cada escenario. Para obtener una mayor cantidad de puntos deberás intentar acabar los niveles en menos tiempo, con tus compañeros vivos, en un nivel de dificultad más alto y habiendo recibido poco daño o usado menos las armas.

Para conseguir otros sin embargo, necesitarás que cumplas unos requisitos específicos. Estos difieren enormemente y pueden ser desde usar un ítem determinado, a acabar un escenario en un modo Difícil, acabar el juego, etc. **Especialmente atractivos resultan los diferentes atuendos de los personajes,** y para conseguirlos la mayoría de las veces se te pedirá que superes un determinado escenario en un nivel de dificultad especifico con aquel personaje del que quieres obtener una nueva vestimenta.

Para conseguir muchos de estos ítems, antes deberás desbloquear los distintos modos de dificultad ocultos. Aquí te contamos cómo hacerlo:

Modo Difícil: supera el escenario "La Hora de la Verdad".

Modo Muy difícil: supera todos los escenarios en modo "Difícil"

Modo Lobo Solitario: supera todos los escenarios en modo "Muy Difícil"

Todo se reduce a investigar, probar y, sobre todo, recoger todos los ítems que encuentres a lo largo de tus sucesivas partidas.

Opción oculta descubierta

ATENCIÓN
¡Has descubierto una opción oculta!
Un nuevo elemento se ha añadido al submenú VÍDEO en la sección COLECCIÓN.
SALIR

Imágenes de personajes

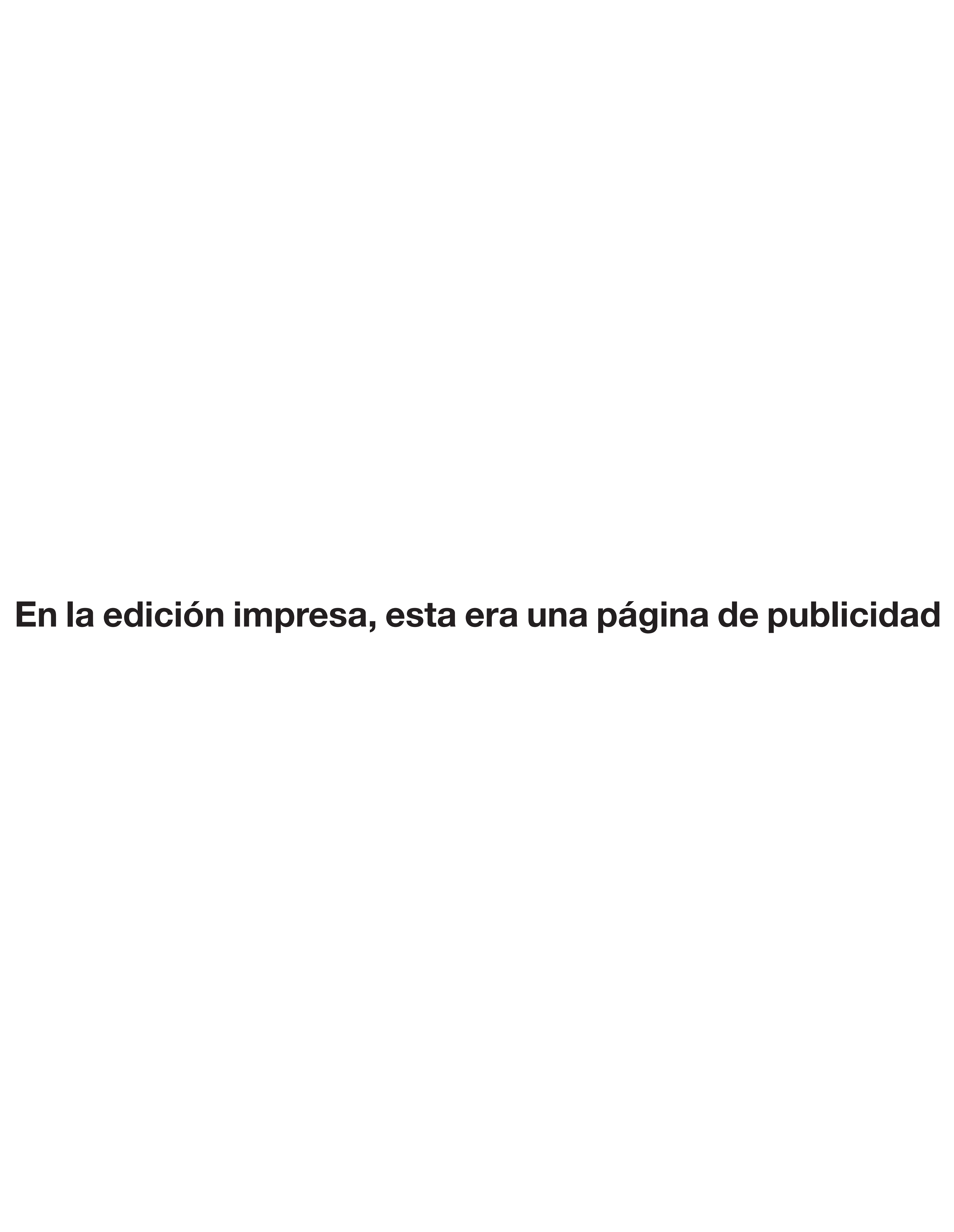


Galería



Trajes distintos




En la edición impresa, esta era una página de publicidad

PRO EVOLUTION SOCCER 4

La temporada de fútbol en PS2 ya ha empezado, y nada mejor que comenzar a jugar la Liga y demostrar una vez más que somos unos "cracks" en el esto del fútbol virtual. Aquí tienes unos cuantos consejos a tener en cuenta...

MOVIMIENTOS EN ATAQUE

• Controles

1. Para el balón

➔ **Descripción:** pisa el balón para pararte en seco. De espaldas a la portería rival te darás la vuelta rápidamente.

➔ **Ejecución:** Pulsa R2 después de soltar la dirección.

2. Adelanta el balón

➔ **Descripción:** asegúrate de que no haya ningún defensa cerca de ti al hacer esta jugada. Te servirá para precisar el centro o el tiro siguiente.

➔ **Ejecución:** L1 + R1.

3. Control orientado

➔ **Descripción:** te servirá para dar velocidad a la ofensiva y deshacerte de los defensas con un simple movimiento.

➔ **Ejecución:** R2 + ➔.

4. Control anticipado del jugador

➔ **Descripción:** podemos controlar al jugador que va a recibir el balón de un pase antes de que le llegue. También para evitar que el jugador acuda a por un balón que va a salir fuera de banda.

➔ **Ejecución:** R1 + R2.

5. Deja pasar el balón

➔ **Descripción:** antes de recibir un pase, si detrás de ti hay un compañero mejor posicionado, deja pasar el balón y así despistarás a la defensa rival.

➔ **Ejecución:** R1 en la trayectoria del pase y vuelve a pulsar R1 justo cuando llegue el balón (sin marcar dirección).

6. Control con el pecho

➔ **Descripción:** si estás libre de marca y vas a recibir un balón por alto, contrólalo para asegurar la posición.

➔ **Ejecución:** R2. Si indicas una dirección concreta, el jugador asistirá a un compañero.

7. Desplazamiento lateral con el balón

➔ **Descripción:** aguanta el balón frente a cualquier rival que te entra y espera a que un compañero se desmarque para moverte por el lateral y subir hasta el campo contrario.

➔ **Ejecución:** pulsa L2, adelante y dos veces ⬇ ó ⬆.


Control anticipado del jugador



Deja pasar el balón



Control con el pecho



Desplazamiento lateral con el balón

• Pases

1. Pase raso

➔ **Descripción:** antes de ejecutarlo, asegúrate de que no hay ningún defensa que pueda interceptarlo. Será el movimiento que más ejecutes en un partido.

➔ **Ejecución:** ✖ + dirección.

2. Pase largo alto

➔ **Descripción:** si tu banda está saturada de rivales, cambia el balón al otro lado donde seguramente habrá un compañero desmarcado. Un buen pase largo también puede ser muy efectivo en un contraataque o para dejar a un delantero solo delante del portero.

➔ **Ejecución:** ●

3. Pase alto bombeado

➔ **Descripción:** de muy poca utilidad, ya que dará tiempo a los defensores a disputar el balón con la cabeza.

➔ **Ejecución:** R2 + ●

4. Cuelgue al área

➔ **Descripción:** cuando estés cerca del córner rival con tu extremo o carrilero prueba a colgar el balón al área para que un delantero remate de cabeza.

➔ **Ejecución:** ● x1 pase alto, ● x2 para pase a media altura, ● x3 para pase raso.


Pase alto bombeado

5. Pase largo cruzado

➔ **Descripción:** te servirá para cambiar de banda el ataque o para buscar la espalda de la defensa rival.

➔ **Ejecución:** L1 + ●

6. Pase al hueco

➔ **Descripción:** Nunca los ejecutes cuando veas que detrás de tus compañeros hay defensas.

➔ **Ejecución:** ▲

7. Pase al hueco elevado

➔ **Descripción:** con el mismo objetivo que el pase al hueco normal, evitarás que los defensas puedan interceptar el pase fácilmente. Ten cuidado, porque es bastante más impreciso que el pase al hueco raso.

➔ **Ejecución:** L1 + ▲

8. Pase al primer toque

➔ **Descripción:** muy importante para librarte de la presión rival y descolocar a su defensa.


Cuelgue al área

Los jugadores de escasa calidad en el pase perderán el balón, recuérdalo.

➔ **Ejecución:** ✖ + ✖.

9. Pase largo con efecto

➔ **Descripción:** aunque apenas se notará, te servirá para precisar un poco más el pase largo.

➔ **Ejecución:** ● + dirección.

10. Pase manual (recto no dirigido)

➔ **Descripción:** pase mucho más impreciso y difícil que el automático.

➔ **Ejecución:** R2 + ➔.


Pared


Pase largo cruzado

11. Pared

➔ **Descripción:** gracias a este movimiento serás capaz de abrir hueco por el centro de una defensa muy poblada.

➔ **Ejecución:** L1 + ✖, L1 + ✖ para pared rasa; y L1 + ✖, L1 + ● para pared alta.

12. Taconazo

➔ **Descripción:** una de las filigranas más útiles, ya que ahorrarás tiempo en un contraataque y sorprenderás a la defensa rival.

➔ **Ejecución:** ✖ + atrás.


Taconazo

• Regates

1. Correr

➔ **Descripción:** para que los ataques sean eficaces, tus jugadores deben correr continuamente, pero sin abusar.

➔ **Ejecución:** R1

2. Arranque rápido

➔ **Descripción:** podrás deshacerte de un defensor cuando tu jugador tenga una buena potencia de arranque.

➔ **Ejecución:** R2 + diagonal.

3. Pase lateral

➔ **Descripción:** aguanta el balón con un paso lateral y espera a que algún compañero se desmarque.

➔ **Ejecución:** R2 + 🡇, R2 + lado.

4. Sombrero

➔ **Descripción:** si te presionan al recibir el balón, podrás deshacerte de tu marcaje. Cuidado, ya que podrá robarte el balón otro defensor que acuda.

➔ **Ejecución:** con la pelota botando y de cara al jugador pulsa atrás. Para esquivar una entrada rasa pulsa R1 + ➔ 🡅 y 🡇.


Sombrero

5. Marsellesa

➔ **Descripción:** imita a Zidane para deshacerte de tu marcaje con un giro de 360º sobre el balón. Evita hacerlo con jugadores de poca calidad.

➔ **Ejecución:** Gira 360 º en el stick derecho. Si luego pulsas R3 y el jugador es muy bueno, asistirá a un compañero.

6. Bicicleta

➔ **Descripción:** marea a la defensa rival amagando con las piernas.

➔ **Ejecución:** dos golpes adelante con ➔. También R2 x2 (sin dirección) y para hacerla triple L1 x3 (sin dirección).

7. Amagos de tiro

➔ **Descripción:** engaña a la defensa y al portero rival. Suele ayudar a regatear.

➔ **Ejecución:** ■ + ✖.


Marsellesa

8. Autopase

➔ **Descripción:** para deshacerte de tu marcaje. Ejecútalo con jugadores rápidos y asegúrate de que no hay un defensa detrás que pueda interceptar el balón.

➔ **Ejecución:** R1 + R2 + diagonal.

9. Finta o driblin

➔ **Descripción:** desplaza el balón controlado hacia un lado mientras corres para regatear al defensor.

➔ **Ejecución:** ➔ dos veces 🡇 ó 🡅 de cara a portería + R1.


Autopase


Bicicleta

10. Regate a dos pies

➔ **Descripción:** sólo para jugadores de gran calidad. Semejante a la cinta.

➔ **Ejecución:** cerca de un defensor y próximo a la portería pulsa en el stick de dirección adelante, un lado y adelante.


Finta o driblin

• Tiros

1. Tiro sencillo
➔ **Descripción:** movimiento básico. Intenta colocar el balón ajustado a los palos para aumentar su efectividad.
➔ **Ejecución:** ■.

2. Tiro muy potente
➔ **Descripción:** úsalo cuando te encuentres fuera del área o para rematar de cabeza alejado de la portería.
➔ **Ejecución:** ■ + R2.

3. Tiro con efecto
➔ **Descripción:** sólo apreciable en los tiros lejanos y muy poco eficaz, ya que es muy difícil dar al balón el efecto correcto para ajustar el tiro.
➔ **Ejecución:** ■ + dirección.


Tiro con efecto

4. Bolea o remate de cabeza
➔ **Descripción:** si te asisten por alto en el área y te encuentras rodeado de defensas no intentes controlar el balón, ya que es probable que los defensas te lo quiten. Remata según te llegue y tendrás más opciones de gol.
➔ **Ejecución:** ■ cuando el balón esté próximo al jugador por el aire (mantén pulsado R2 para realizar una fantástica bolea).



Bolea o remate de cabeza


Vaselina

5. Vaselina
➔ **Descripción:** si te quedas cara a cara con el portero y éste se aleja de su meta, cuela el balón por alto con una sutil parábola. Es muy fácil que se vaya por alto, así que golpéalo muy suave.
➔ **Ejecución:** L1 + ■.

• Faltas y Saques

1. Cambia de jugadores
➔ **Descripción:** para que tire otro jugador o para que toque en corto.
➔ **Ejecución:** Select.

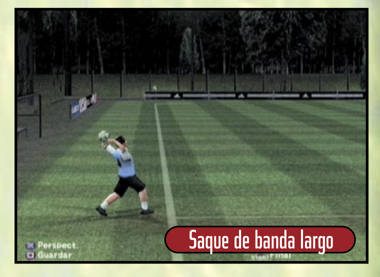
2. Ajustar tiro
➔ **Descripción:** para que el tiro no se vaya a las nubes y haga una parábola.
➔ **Ejecución:** R1 + ■. También puedes darle efecto con dirección tras tirar.

3. Saque de banda corto
➔ **Descripción:** pasa a un jugador cercano.
➔ **Ejecución:** ✖ ó ▲.

4. Saque de banda largo
➔ **Descripción:** pasa a un jugador lejano. Te puede servir para meter el balón en el área.
➔ **Ejecución:** ●.



Saque de banda corto


Saque de banda largo

5. Toque para faltas indirectas
➔ **Descripción:** el jugador que hay junto al balón lo tocará para que otro tire. También te servirá para jugadas ensayadas y para sortear a la barrera.
➔ **Ejecución:** R3.

MOVIMIENTOS EN DEFENSA

• Presión y entradas

1. Presión
➔ **Descripción:** te servirá para quitarle el balón a un rival metiendo la pierna. Nunca serás sancionado con tarjeta.
➔ **Ejecución:** ✖

2. Doble presión
➔ **Descripción:** pide ayuda a otro defensor para presionar a un delantero. Esto puede dejar huecos en tu defensa.
➔ **Ejecución:** ■.

3. Entrada al suelo
➔ **Descripción:** eficaz al cien por cien, ya que aunque no arrebates el balón interrumpirás el ataque rival. Suelen acarrear tarjetas, penaltis y expulsiones.
➔ **Ejecución:** ●

4. Carga con el hombro
➔ **Descripción:** una forma sutil de causar falta sin que te muestren tarjeta.
➔ **Ejecución:** ■.


Entrada al suelo


Carga con el hombro

5. Aguante
➔ **Descripción:** permanece delante del ofensor para evitar que pueda regatearte ni asistir con facilidad. Te servirá para cortar los contraataques y que que tu defensa se coloque.
➔ **Ejecución:** R2 sin pulsar ninguna dirección.

• Estrategia

1. Cambio de jugador
➔ **Descripción:** cuando el defensor que manejas no está bien colocado, cambia de futbolista para cortar el ataque rival.
➔ **Ejecución:** L1.

2. Cambio de estrategia
➔ **Descripción:** según discurra el partido, ten en cuenta las distintas estrategias y cambia al creerlo oportuno.
➔ **Ejecución:** L2 + ●, ■ ó ▲ según asignadas.


Cambio de jugador



Cambio de estrategia

3. Fuerza el fuera de juego
➔ **Descripción:** con un movimiento de tu defensa harás que el delantero se quede sólo para recibir el pase y piten fuera de juego. Un retraso supondrá gol.
➔ **Ejecución:** R1 + R2.


Fuerza el fuera de juego

• Portero

1. Salida

➔ **Descripción:** el portero sale.

➔ **Ejecución:** ▲.

2. Deja caer el balón

➔ **Descripción:** el portero se sumará al ataque con el balón controlado.

➔ **Ejecución:** R1.

3. Estírate en los penaltis

➔ **Descripción:** tirarse hacia un lado.

➔ **Ejecución:** ■ + dirección para tirarte suavemente y ● para forzar la estirada.


Deja caer el balón



Estírate en los penaltis

• Barrera en las faltas

1. Salto

➔ **Descripción:** intenta cortar el balón si el tiro es elevado.

➔ **Ejecución:** ■.

2. Inmovilizar la barrera

➔ **Descripción:** que ningún jugador salte para interceptar los tiros rasos.

➔ **Ejecución:** ✖.

3. Adelantarse

➔ **Descripción:** avanza cuando el rival toque el balón en una falta indirecta.

➔ **Ejecución:** R1.



Inmovilizar la barrera



Adelantarse



ESTRATEGIA

1. SUSTITUCIONES

Antes de comenzar el partido debes elegir qué jugadores quieres en el once inicial, los suplentes y los no convocados. **Ten en cuenta: el cansancio acumulado, la calidad, colocar a cada jugador en su puesto y el estado de ánimo**. Si el adversario es muy débil, reserva a tus estrellas para que se recuperen o para un partido más importante.

A lo largo del partido **sólo podrás hacer tres cambios,** así que reserva uno por si alguien se lesiona. Introducir piernas frescas en la segunda parte siempre ayudará al rendimiento del equipo.

2. ALINEACIÓN

Según tus ideales del fútbol configura tu equipo con una formación adecuada, aunque ten cuenta que a veces debes dejarlos aparte y atender a las circunstancias del partido para arriesgar colocando más delanteros al ataque cuando el resultado sea adverso, o especular con el resultado favorable introduciendo más zagueros en el campo. Si no tienes una idea clara, **te recomendamos que uses una formación clásica como 4-4-2, 4-3-3 ó 4-2-3-1** donde está equilibrado el ataque y la defensa.

Recuerda que **puedes cambiar la posición de tus jugadores** para tapar los defectos de la formación que escojas.

3. AJUSTES DE EQUIPO

Complementa la formación seleccionada y **potenciar todas sus virtudes o reduce sus defectos con el nivel ataque/defensa de tu equipo**. Así, si tu estrategia es muy ofensiva puedes potenciarla con una tendencia atacante de tus jugadores o potenciar la escasa defensa con una tendencia defensiva. **Te aconsejamos que la modifiques a lo largo del partido** según las circunstancias.

También debes tener en cuenta cómo quieres que trabaje tu defensa:

- **Con libero:** jugador que apoya a los zagueros.
- **En línea:** ideal para defender provocando el fuera de juego.
- **Normal:** los jugadores se colocan en su zona con cierta movilidad.

Para que todo esto tenga auténticos efectos, **combínalo con la intensidad de la línea defensiva, la zona de presión del centro del campo, forzar el fuera de juego y la tendencia de tu equipo a contraatacar**. Combina la zona de presión y el contraataque para no dejar tocar el balón a tu rival e intentar sorprenderle, o una línea defensiva muy fuerte que impida a los delanteros rivales hacer gol.

4. CONFIGURACIÓN INDIVIDUAL

Aunque el fútbol es un juego en equipo, no debes abandonar las individualidades de tus jugadores y explotar sus cualidades. Reconoce en primer lugar qué jugadores son buenos atacantes y buenos defensores para asignar su actitud en el terreno. Por si fuera poco, también debes tener en cuenta a los jugadores del equipo rival, ya que te aconsejamos que hagas **marcajes intensivos** a los galácticos que puedan romper tu defensa y hacerte gol.



Sustituciones



Alineación

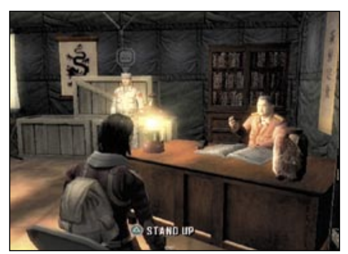


Ajustes de equipo



Configuración individual

→ Así se jugará



1. EL SOLDADO SIN PATRIA
En el "pellejo" de un mercenario, aceptaremos misiones de los ejércitos que han invadido Corea del Norte: China, la mafia rusa, Corea del Sur...



2. POR TIERRA Y POR AIRE...
Nos moveremos con total libertad por el campo de batalla, empleando para ello coches, acorazados, tanques, helicópteros de combate...



3. TODAS LAS FORMAS DE ACCIÓN
Las misiones irán desde destruir o marcar objetivos a capturar a líderes norcoreanos. Todas rebosarán acción, a pie o en vehículos.









La libertad de acción conquista el campo de batalla

Mercenarios El arte de la destrucción

■ Compañía **Activision** ■ Género **Acción** ■ Fecha prevista **18 de febrero**

¿Te parece demasiado rígida la disciplina militar? Pues hazte mercenario: vas dónde quieres, conduces los mejores vehículos militares, y hasta puedes cambiar de bando si te pagan más "pasta".

Un inmenso escenario por el que te mueves con total libertad, un sistema de juego organizado en misiones, la posibilidad de pilotar cualquier vehículo que veas... Los juegos de mafiosos, como *GTA,* han popularizado este estilo de juego y era cuestión de tiempo que otros títulos lo utilizaran para ofrecernos ambientaciones y argumentos distintos. El primero va a ser *Mercenarios,* un juego de acción bélica que nos trasladará a Corea del Norte en un futuro cercano. El tiránico (y ficticio) líder de ese país ha vendido armas nucleares a grupos terroristas, lo que ha provocado la invasión de diversas fuerzas internacionales. Y nosotros tomaremos el papel de uno de los tres mercenarios del juego: un ex-marine americano, un cazarrecompensas sueco y un antigua espía inglesa.

AL MEJOR POSTOR.

Nuestros "patrones" serán las facciones que han entrado en el país para combatir al ejército norcoreano: los Aliados In-







En este juego de acción asumimos el papel de un mercenario que trabaja para el mejor postor en una guerra ficticia en Corea del Norte.

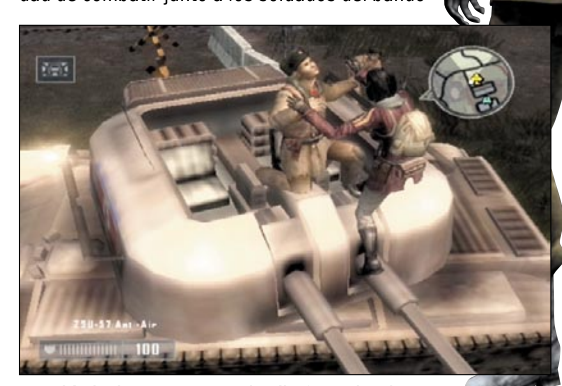


Al afrontar muchas misiones, podremos elegir si lo hacemos a pie, en un vehículo o incluso junto a aliados controlados por la CPU.



Mercenarios ofrecerá un gran apartado técnico. Destacarán efectos como las explosiones o la física de los vehículos al salir por los aires.

ternacionales, los ejércitos de China y Corea y la mafia rusa. Ellos nos encargarán variadas misiones: desde defender posiciones aliadas a marcar objetivos para que sean bombardeados, pasando por capturar a dirigentes enemigos. Todas esta tareas las realizaremos a pie (manejando sofisticado armamento) o pilotando jeeps, blindados y diversos tipos de tanques y helicópteros. Con estos vehículos, nos moveremos por un mapeado en el que encontraremos población civil en pequeñas ciudades semiderruidas, cuarteles secretos enemigos, bases e instalaciones militares y grandes zonas de campo abierto. El realismo lo pondrán detalles como la posibilidad de combatir junto a los soldados del bando para el que estemos trabajando, o los enfrentamientos entre tropas de diferentes facciones que veremos durante nuestros desplazamientos, y en los que podremos intervenir si lo creemos oportuno.



Los vehículos los "cogeremos" al estilo *GTA*: pulsando ▲, desalojamos a su ocupante a la fuerza y ocupamos su lugar.

EL CAMINO DEL MERCENARIO.

Esta libertad de movimientos la aprovecharemos en un desarrollo no lineal. Podremos elegir el orden de las misiones simplemente cambiando de bando, y habrá tareas secundarias como cazar a los 52 criminales de guerra que se ocultan en el inmenso escenario. Y mucho cuidado: si realizamos misiones que perjudiquen sus intereses, o atacamos a sus tropas, nuestros "patrones" pueden enemistarse con nosotros. Evitar conflictos no siempre será fácil, porque las patrullas de soldados nos dispararán simplemente por ir montados en un vehículo del ejército norcoreano. Estos detalles, junto a un apartado técnico de calidad, acaban por hacer de *Mercenarios* un título muy prometedor al que todo fan de la acción debe estar atento.



■ PRIMERA IMPRESIÓN E

Ofreciendo una libertad de acción similar a la de *GTA*, *Mercenarios* quiere revolucionar los juegos bélicos.

➔Los mercenarios se van de compras

Con el dinero ganado en las misiones, compraremos apoyo logístico para usarlo cuando queramos, como cobertura de artillería o vehículos que nos llegarán transportados en helicóptero.



Como buenos mercenarios, cobraremos por cada unos de los "trabajitos" que realicemos.

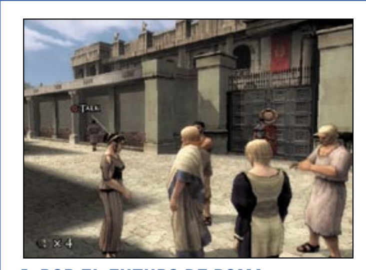


Con la pasta podremos comprar vehículos que nos serán muy útiles para cumplir misiones.





→ Así se jugará



1. POR EL FUTURO DE ROMA
La genial recreación de Roma será una de sus bazas, así como su sistema de juego, que alternará el control de dos personajes distintos.



2. LA ACCIÓN MÁS CRUENTA
Las fases de Agripa rebosarán acción, y en los sangrientos combates hasta mutilaremos a los enemigos. Algunas luchas las libraremos en la arena, con Agripa convertido en gladiador.



1. EL EMPERADOR DEL SIGILO
Octavio solo podrá dejar inconscientes a los enemigos golpeándoles por la espalda, y también se disfrazará para infiltrarse.

Dos hombres y un histórico destino

Shadow of Rome

■ Compañía **Capcom** ■ Género **Acción / Sigilo** ■ Fecha prevista **Febrero**

Agripa y Octavio Augusto cambiaron la historia de Roma. Pero, ¿sabías que uno era un salvaje guerrero y otro un experto en sigilo? Pues este juego lo revela...

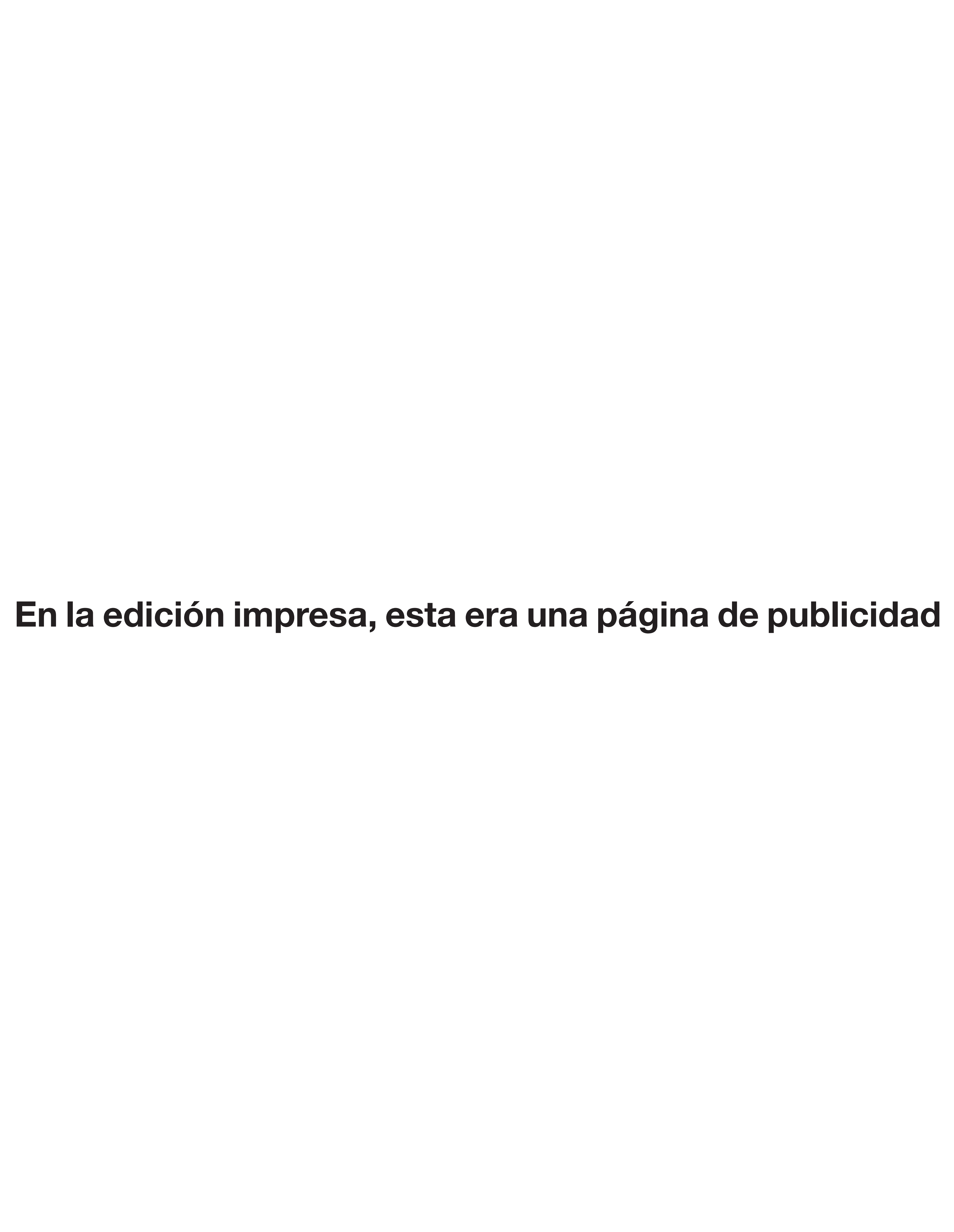
Los últimos años de la antigua República Romana servirán de ambientación a una peculiar aventura que mezclará la acción más salvaje con el sigilo puro y duro. En fases alternas, manejaremos a Agripa y Octavio Augusto (el futuro primer emperador de Roma) con el objetivo de desenmascarar a los asesinos de Julio César.

Las fases de Agripa serán al más puro estilo beat´em up, y libraremos sangrientos combates contra grupos de enemigos usando todo tipo de armas blancas (espadas, hachas, lanzas, mazas...). Además, el sencillo control permitirá ejecutar ataques diferentes en función de las armas.

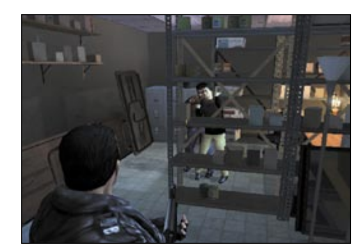
Por contra, en las fases con Octavio el sigilo será el protagonista, ya que el joven podrá mirar tras las esquinas, eliminar a sus enemigos con la espalda y hasta disfrazarse para pasar desapercibido. Y también habrá ocasiones en las que será obligatorio hablar con otros personajes para avanzar. Una cuidada ambientación histórica culminará en un juego original y con mucha personalidad.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB
Un título que, tanto por su ambientación como por sus dos estilos de juego (acción y sigilo), dará que hablar.

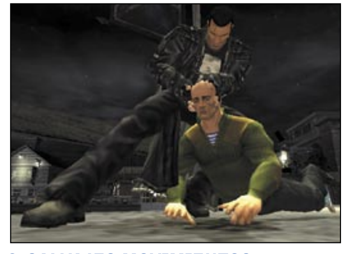



En la edición impresa, esta era una página de publicidad

→ Así se jugará



1. ACCIÓN SIN CUARTEL
Nos esperan 15 enormes fases llenas de acción explosiva. Habrá tanto golpes cuerpo a cuerpo como armas de fuego (que se podrán mejorar).



2. SALVAJES MOVIMIENTOS
Podremos interrogar y "ajusticiar" a los enemigos usando más de 100 técnicas, a cual más salvaje (trituradoras, un acuario con pirañas...)



3. TODO EL GANCHO DE LA MARVEL
Además de un Castigador muy fiel a los cómics, en el juego saldrán otros personajes de la Marvel, como la Viuda Negra, Bullseye o Kingpin.



Si eres culpable... estás muerto

The Punisher

■ Compañía **THQ** ■ Género **Acción** ■ Fecha prevista **Febrero**

Perseguir criminales es un noble propósito, pero cuando el encargado de impartir justicia es un tipo sin escrúpulos, pues...

Uno de los personajes más controvertidos de los cómics de Marvel dará pie a un explosivo juego de acción en tercera persona. En él controlaremos a Frank Castle, un hombre que tras perder a su familia a manos de unos criminales se convierte en The Punisher (o el Castigador) y dedica su vida a perseguir y dar caza a todo malhechor usando los métodos más salvajes... algo que va a quedar bien reflejado en el juego. En sus 15 niveles vamos a perseguir a los principales criminales de la ciudad, usando multitud de armas y ataques cuerpo a cuerpo. Sin embargo, lo más original será la posibilidad de interrogar (o simplemente, "ajusticiar") a los enemigos usando las técnicas más bestias, como "asomarles" a una ventana colgados por los tobillos. Habrá más de 100 formas de "persuasión", a cual más salvaje. Un apartado técnico a la altura de las circunstancias será otra de las bazas de *The Punisher*, un título que va a recoger perfectamente el espíritu de los cómics, olvidándose por fortuna de la reciente (y mediocre) película.

■ PRIMERA IMPRESIÓN MB

Un salvaje juego de acción espectacular y muy fiel al cómic, que hará las delicias de los fans de El Castigador.

LOS + VENDIDOS

(N) 1. **Spider-Man 2 Edición Especial**
- Género: **Aventuras**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **20,99 €**

(N) 2. Kill Bill Volumen 2
(↑) 3. La Vida de Brian
(N) 4. Shrek 2
(↓) 5. La Lista de Schindler Ed. Esp.
(N) 6. El Último Samurai
(N) 7. Los Caballeros de la Mesa Cuadrada
(N) 8. Yo, Robot
(N) 9. El Retorno del Rey
(N) 10. Underworld

LOS + ALQUILADOS

(N) 1. **Spider-Man 2 Edición Especial**
- Género: **Aventuras**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **20,99 €**



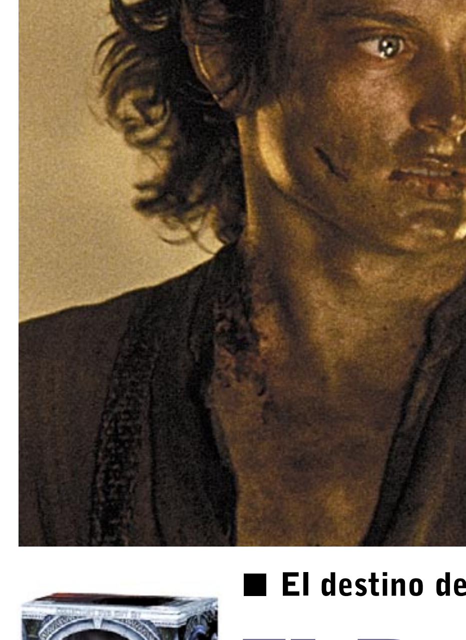
(N) 2. Kill Bill Volumen 2
(N) 3. Yo, robot
(N) 4. El enviado
(N) 5. Shrek 2
(↑) 6. Troya
(N) 7. El Castigador
(N) 8. Isi & Disi
(N) 9. Sin aliento
(N) 10. La vuelta al mundo en 80 días

Listas cortesía de BLOCKBUSTER VIDEO

NUESTROS FAVORITOS

(N) 1. **El Retorno del Rey Ed. Col.**
- Género: **Fantasía**
- Distribuidora: **Columbia**
- Precio: **60 €**

(↓) 2. Star Wars Trilogía
(↓) 3. Las Dos Torres Ed. Col.
(↑) 4. La Comunidad del Anillo Ed. Col.
(↓) 5. Spider-Man 2 Ed. Col.
(N) 6. Troya Edición Especial
(N) 7. El nombre de la Rosa Ed. Esp.
(↑) 8. Kill Bill Volumen 1
(N) 9. Ultimate Matrix Collection
(↓) 10. Shrek 2 Ed. Col.



■ **El destino de la Tierra Media se resuelve estas navidades**

El Retorno del Rey
Edición Coleccionista

Parecía que nunca iba a llegar, pero por fin vamos a poder disfrutar de la edición especial de la última entrega de la trilogía basada en la obra de Tolkien. Con 50 minutos más de metraje, una edición de lujo (que incluye también una estatua de Minas Tirith y un disco adicional) y un montón de fantásticos extras, somos testigos de excepción del final del viaje de Frodo y del resto de la Compañía del Anillo en su lucha por destruir el Anillo Único y a Sauron, su diabólico creador. Aunque eso sí, si no quieres gastarte tanto, puedes optar por la edición de 40 euros, aunque sin el disco adicional.

■ **No hay excusas para no comprarlo: pídetela por Navidad.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Columbia
Precio: 60 €
Discos: 5
Idiomas:
- Discos 1 y 2: Dolby Digital 5.1 EX: Español, Inglés. DTS, Dolby Digital 5.1: Inglés. Discos 3 y 4 Dolby Digital Estéreo: Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

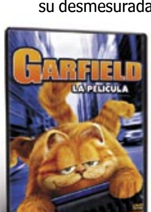
Extras:
- Comentarios del director y del reparto.
- 6 Documentales.
- Dos mapas interactivos.
- Galerías.
- DVD Adicional...

PELÍCULA: E | EXTRAS: E

■ **El gato más gordo y perezoso se traslada a tu casa**

Garfield

Garfield, el popular gato naranja creado por Jim Davis y que se caracteriza por su ácido humor y su desmesurada afición a la lasaña, saltó este verano al cine, y ahora al DVD, con una historia destinada a los más pequeños en las que Garfield, su dueño Jon, la veterinaria Liz, Nermal e incluso el perro Odie vivirán un montón de aventuras por toda la ciudad.



■ **Los peques de la casa se lo van a pasar en grande.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox
Precio: 19,99 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Catalán.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Catalán.

Extras:
- Una mirada a Garfield.
- Dos juegos.
- Comentarios de su creador y del director.
- Escenas inéditas.
- Detrás de las cámaras.
- Contenido multiángulo.
- Perdiendo la cabeza.

PELÍCULA: B | EXTRAS: MB

■ **Entra en Matrix como nunca antes lo habías hecho**

Ultimate Matrix Collection

Impresionante edición que contiene las tres películas de la saga más la película de cortos "Animatrix" y 5 discos más, todos cargados de innumerables extras y un libro inédito. Además, "Matrix Reloaded" incluye 35 minutos nuevos de metraje, lo que hará que muchos fans de Matrix corran a romper sus huchas.



■ **Solo faltan el videojuego y las bandas sonoras para tenerlo todo.**

FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner
Precio: 70 €.
Discos: 10
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras:
- Detrás de las escenas.
- Nuevas introducciones de los hermanos Wachowski.
- Comentarios adicionales.
- Detrás de las cámaras.
- Escenas adicionales para el rodaje de *Enter the Matrix*...

PELÍCULA: MB | EXTRAS: E







■ **Vuelve a vivir la magia de Hogwarts**

Harry Potter y el Prisionero de Azkaban

Después de otro indeseable verano en casa de sus tíos, Harry tiene que afrontar su tercer año en Hogwarts con el temor de encontrarse con Sirius Black, un mago renegado fugado de la prisión de Azkaban y que, al parecer, fue el responsable de la muerte de sus padres. A todo esto se le sumará la presencia de los terribles Dementores en Hogwarts, guardianes de la prisión, mientras Harry y sus amigos intentan descubrir la verdad que se oculta detrás de todo.

■ **Mucho suspense, humor y, por supuesto, mucha más magia en la tercera aventura del joven mago. Para toda la familia.**

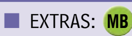


■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Warner
Precio: 27 €
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés, Catalán.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Catalán.

Extras:
- Documentales: Clases de adivinación, Defensa contra las Artes Oscuras...
- Juegos interactivos.
- Trailers de cine de las tres películas.
- Historia y cronología de la saga...

■ PELÍCULA:  MB ■ EXTRAS:  MB

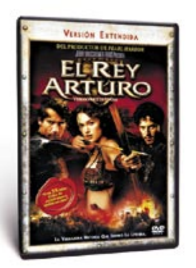


■ **Antes de la leyenda existió el hombre**

El Rey Arturo Ver. Ext.

Arturo y sus caballeros son un grupo de guerreros sármatas que sirven al Imperio Romano. Ellos sueñan con el día en el que finalmente sean libres de Roma, pero antes deben cumplir su última misión en territorio enemigo, lo que le llevará a conocer a la hermosa Ginebra y a Merlín, que le convencerán para que se una a ellos en su lucha para liberar Inglaterra de la opresión sajona.

■ **Aventuras y acción en una nueva versión basada en parte en hechos históricos del mito artúrico.**



■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: The Walt Disney Company
Precio: 21,99 €
Discos: 2
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1, DTS: Español. Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés, Inglés para sordos.

Extras
- 15 minutos adicionales.
- La batalla: forjando al Rey Arturo.
- Final alternativo.
- Galería fotográfica del productor.

■ PELÍCULA: MB ■ EXTRAS: MB

Huevos de Pascua (Los Extras Ocultos)

Los Huevos de Pascua son en los DVD lo que los Trucos en los videojuegos. Es decir, extras ocultos que sólo se descubren haciendo alguna maniobra especial. En esta sección podréis descubrir los más interesantes.

SPIDER-MAN 2

→ EL NUEVO OCTOPUS:
En el disco 2, ve a la opción "Creando lo increíble". Verás una imagen del Doctor Octopus golpeando el tren y una lista de las opciones para ver. En la primera página, sube hasta la parte superior de la lista e ilumina uno de los tentáculos de Octopus. Tras hacerlo, pulsa OK y verás una escena en la que Willem Dafoe, el Duende Verde de la primera entrega, interpreta al Doctor Octopus en plan de broma.



→ UN VILLANO CON HUMOR:
También en el disco 2, ve al menú "Galería". La imagen de fondo muestra a Spider-Man contra el Doctor Octopus mientras éste tiene a la tía May como rehén. Si subes hacia la parte superior iluminarás el sentido arácnido de Spider-Man. Pulsa OK y verás una escena en la que Alfred Molina canta "Si yo fuera rico".

→ EL NUEVO OCTOPUS:
En el disco 1, entra en "Contenidos Especiales" y elige la opción "Comentarios", ilumina el icono de comentarios técnicos y pulsa ↑, derecha para mostrar una araña oculta. Pulsa OK y verás un vídeo de Sam Raimi haciendo un clip de promoción para el mercado japonés.

■ **Un vampiro con alma humana**

Angel 1ª Temporada

A raíz del éxito generado por "Buffy cazavampiros", era inevitable que este vampiro terminara por tener serie propia. Ambientada en Los Ángeles, Ángel se convierte en una especie de detective que ayuda a gente que tiene problemas, por lo general de índole sobrenatural. Completan el reparto varios personajes, algunos de la 1ª serie.



■ **Los fans de Buffy serán quienes más disfruten.**

■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Fox
Precio: 60 €.
Discos: 6
Idiomas:
- Dolby Digital Surround: Inglés, Español.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras:
- Comentarios del director y del equipo de producción.
- Documental sobre la primera temporada.
- Galería fotográfica.
- Guiones de varios capítulos.
- Documental: "Presentando a Ángel".
- Trailer...

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS: B

■ **Es hora de matar unos cuantos zombies**

Zombies Party

Shaun tiene un trabajo en el que nadie le respeta, su novia está cansada de él, su mejor amigo no tiene aspiraciones y no soporta que su madre tenga novio. Cuando los muertos resucitan y atacan la ciudad, Shaun se armará de valor para hacerles frente e intentar salir del lugar con sus amigos y siendo un héroe...

■ **Parodia de las películas clásicas de zombies que entretiene, pero poco más.**

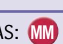


■ FICHA TÉCNICA

Distribuidor: Universal
Precio: 17,99 €.
Discos: 1
Idiomas:
- Dolby Digital 5.1: Español, Inglés.

Subtítulos:
- Español, Inglés.

Extras:
- Menús interactivos.
- Acceso directo a escenas.

■ PELÍCULA: B ■ EXTRAS:  MM



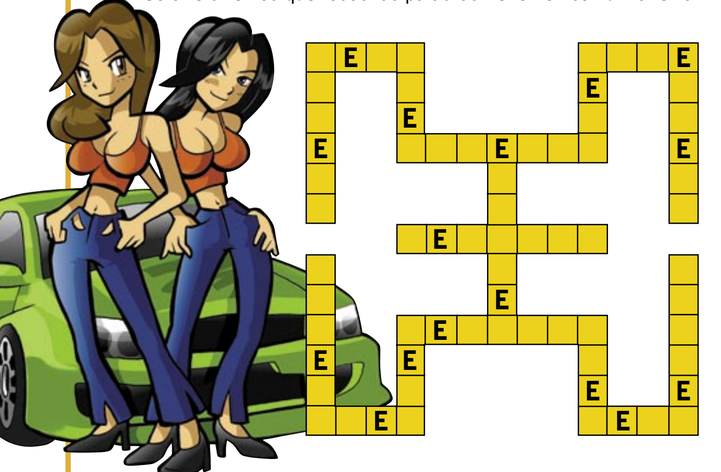
¡¡¡Sorteamos 15 juegos para PS2 Need for Speed Underground 2!!!

¡Envía un SMS con tu móvil al número 5354!

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 5354 escribiendo: "play72 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 15 juegos *Need For Speed Underground 2* para PS2 que EA Games y Play2Manía sortearemos entre los que enviéis la respuesta correcta.

PALABRAS CON "E"

ATRAVESAR A GRANDES VELOCIDADES LOS CIRCUITOS DE *NFSU2* CON LOS COCHES MEJOR TUNEADOS ES TODA UNA EXPERIENCIA, aunque resolver nuestra cruzada de letras tampoco es cualquier cosa... Sólo te diremos que todas las palabras tienen en común la letra E.

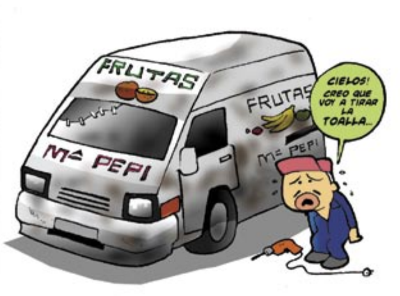


PALABRAS: EXCESO, TÉTRICO, RETO, OFRECÍ, VALE, OBJETOS, RETRATO, TEMA, IDEA, BOCETO, BESO, VEIS, ÓSEO, EJERCER, OLER, IDÓNEO.

HUMOR







JUEGOS SOBRE RUEDAS

EL CATÁLOGO DE JUEGOS DE PLAYSTATION 2 CUENTA CON UNA NUMEROSA LISTA DE TÍTULOS DE VELOCIDAD, y precisamente ahora jugaremos con ellos. Si eres amante de este tipo de juegos, no tendrás problema a la hora de ordenar los nombres de diez títulos en los que los coches son los indiscutibles protagonistas. ¡Pisa a fondo el acelerador y adelante!

- OWITUEP NISOFU
- UATO ADMLIELTOS
- NEB URH
- TUOBRUN
- ZCARY XTIA
- DEJIUC
- GIMDINTH BUCL
- TOOM PG
- MPR UGINTN
- PSY TNUERH

PASATIEMPO CONCURSO

¿VERDADERO O FALSO?

AHORA CALIENTA MOTORES Y DINOS CUÁL DE LAS TRES DEFINICIONES DEL JUEGO ES LA CORRECTA. ¡Mucha suerte!

A En el juego, si realizamos un mal tiempo nos penalizarán obligándonos a ir montados en un triciclo a pedales.

B Podremos modificar todo tipo de vehículos, incluido aeroplanos, lanchas motoras... etc

C En este fabuloso juego de velocidad nos espera una ciudad con más de cien recorridos y circuitos distintos.

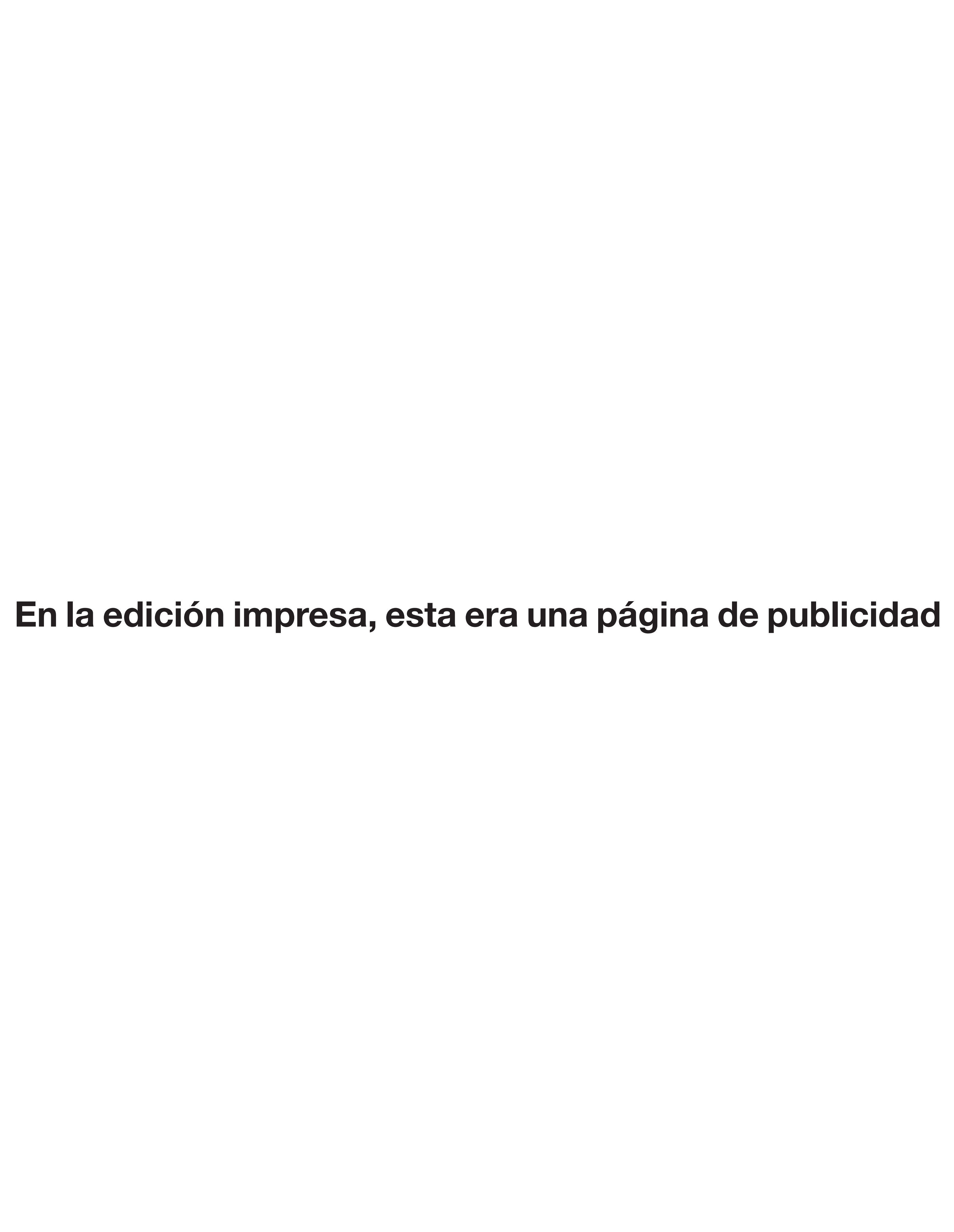
SOLUCIÓN: ☐

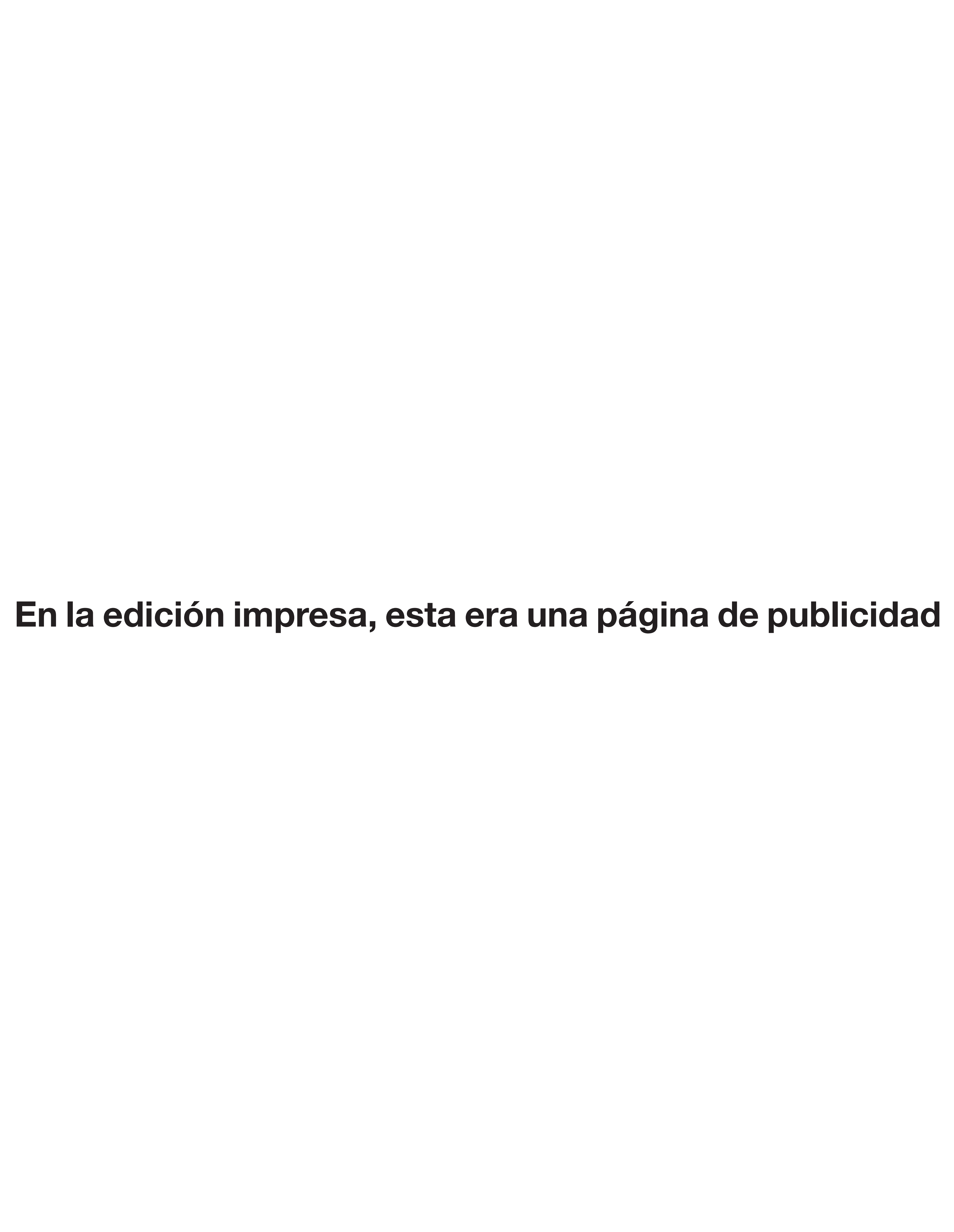
BASES DEL CONCURSO "PASATIEMPOS"

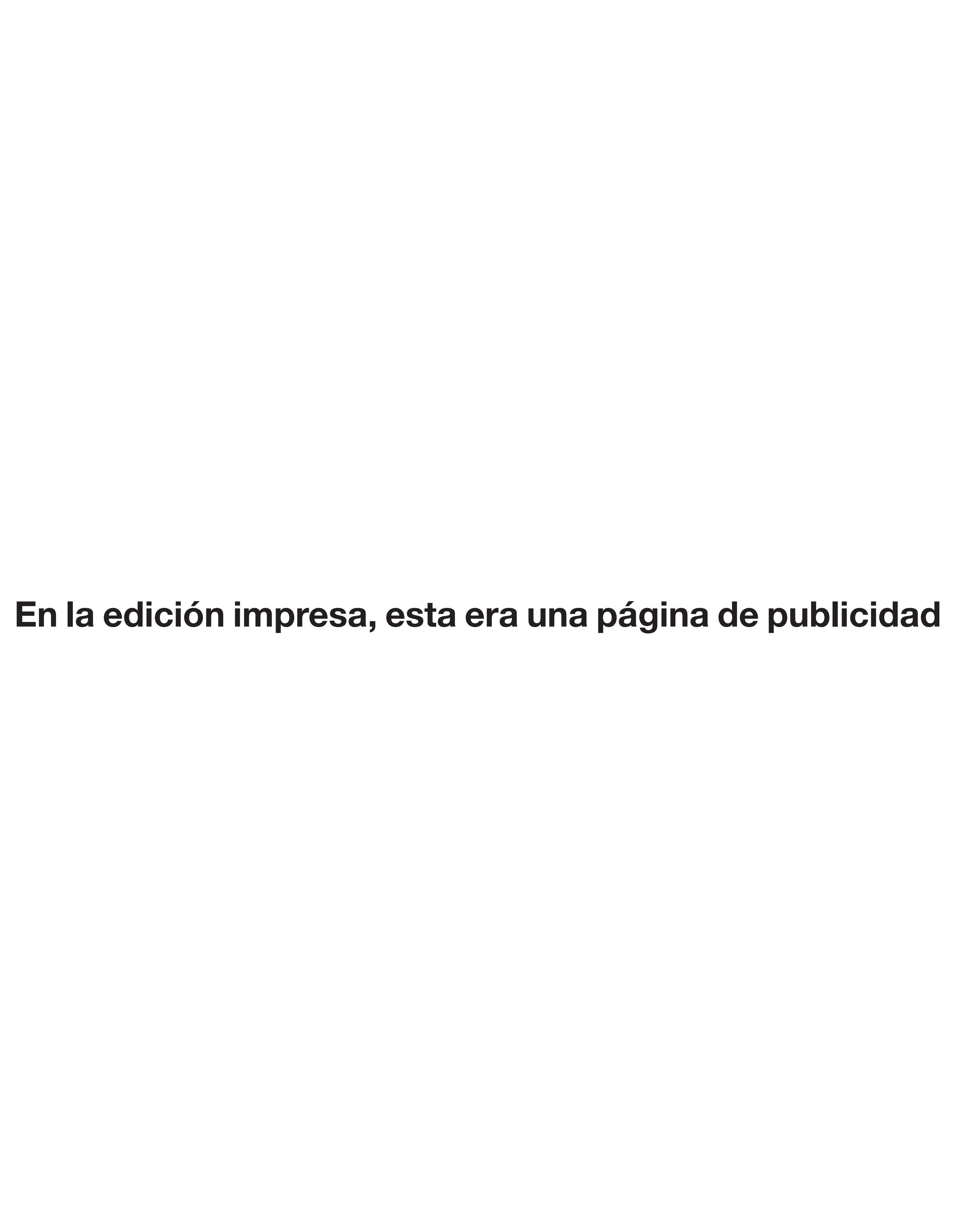
Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 5354 desde tu móvil poniendo: play72 respuesta correcta tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play72 b Arturo Lopez.

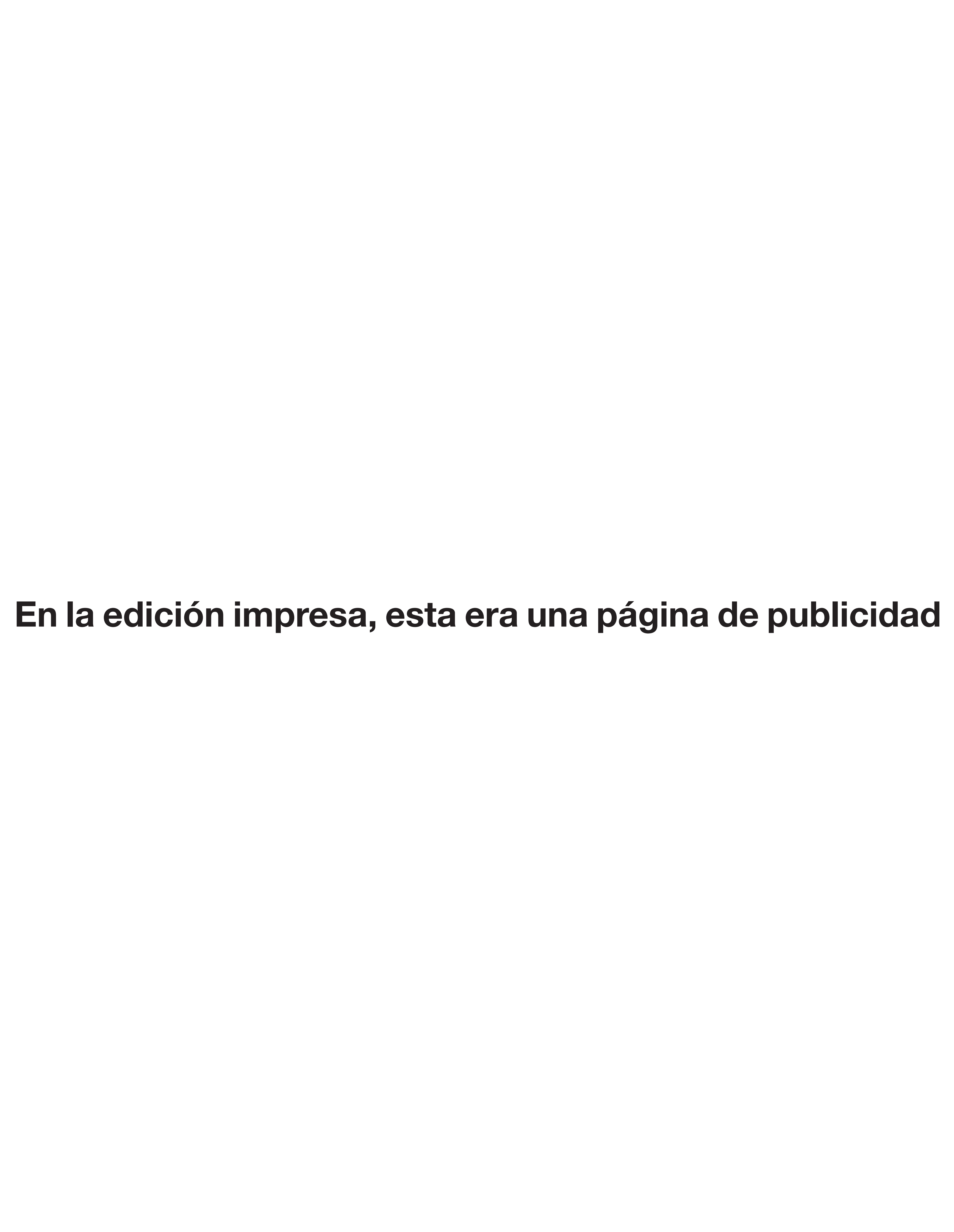
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de diciembre (2004) al 16 de enero de 2005.

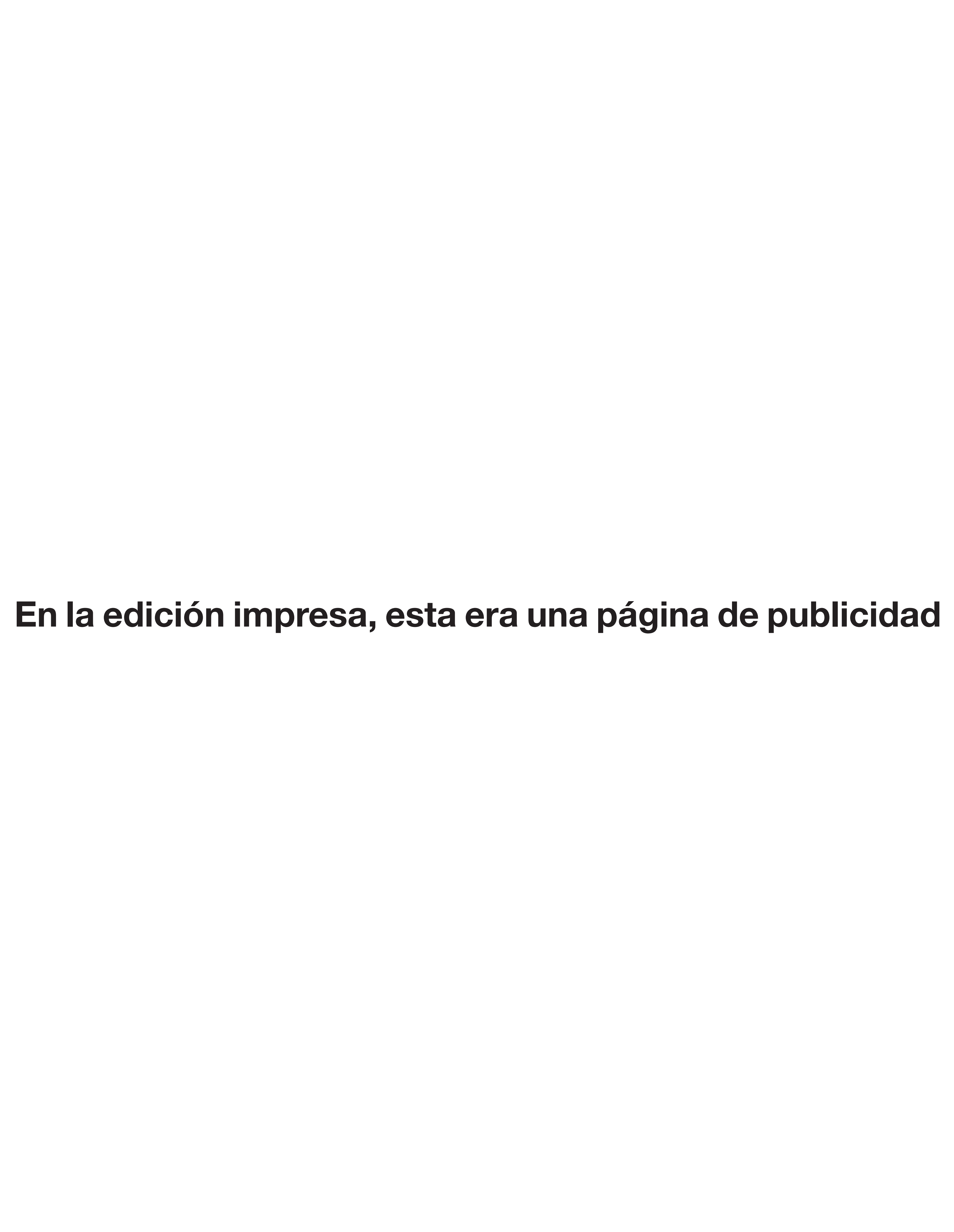
Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

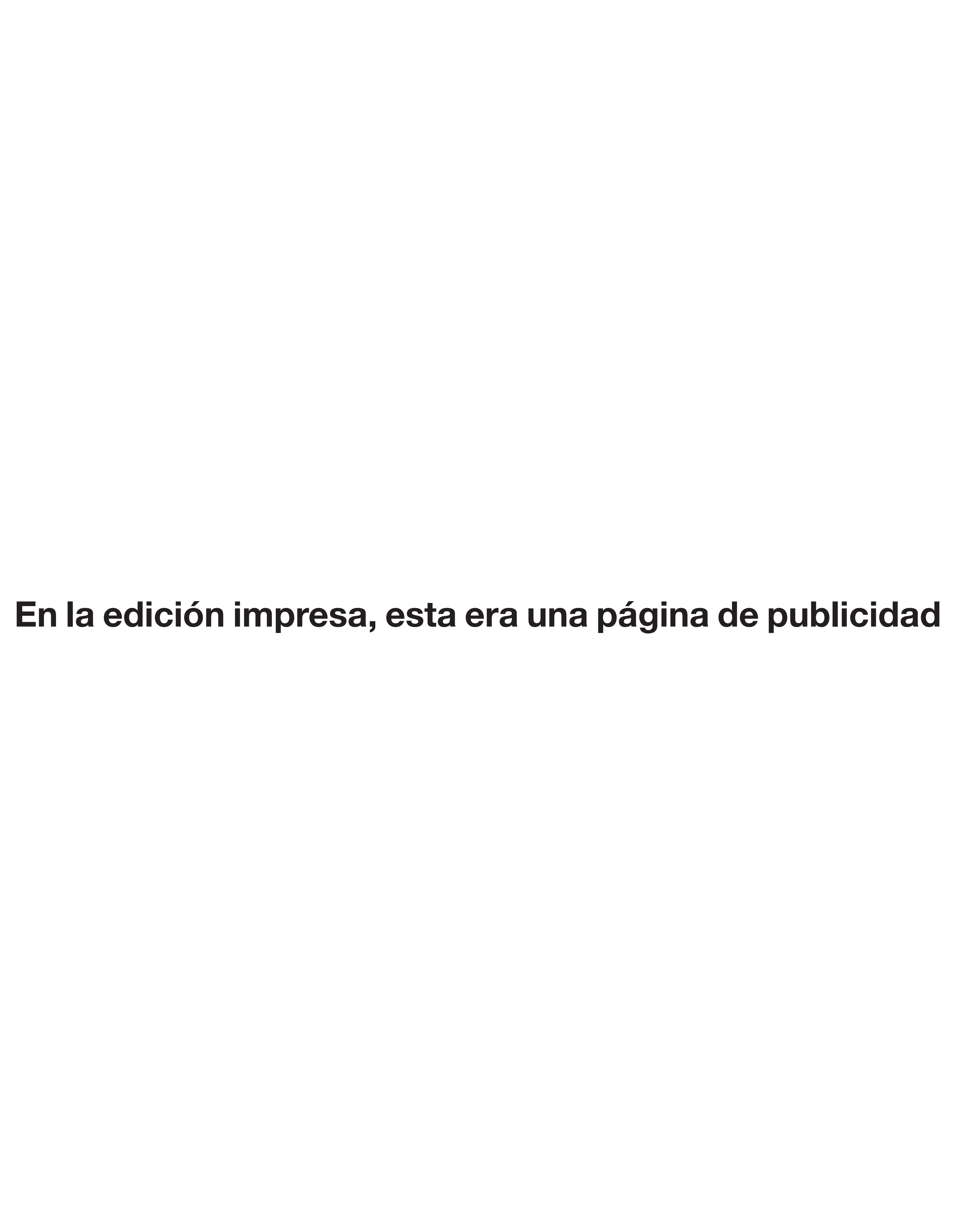

En la edición impresa, esta era una página de publicidad

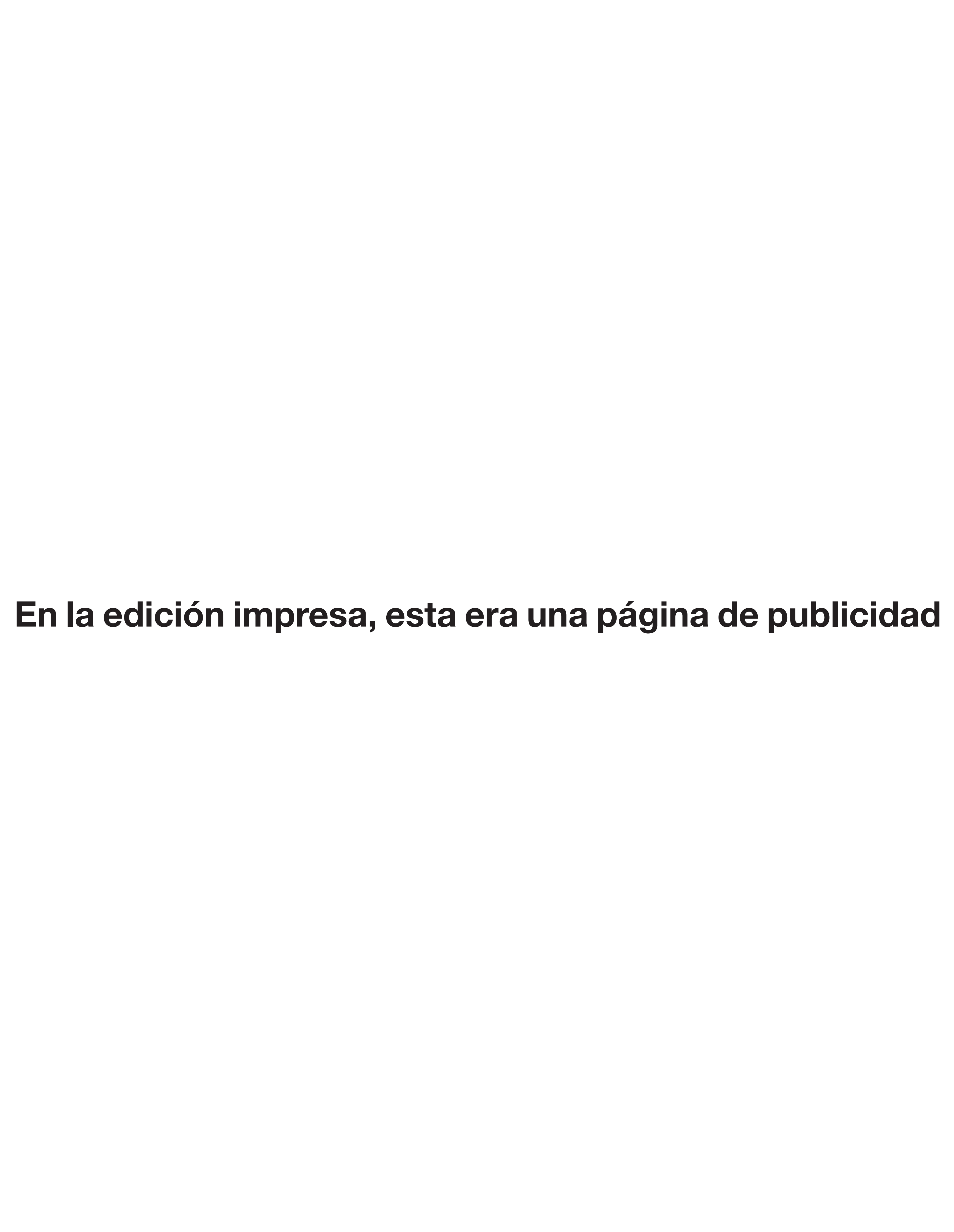

En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad



En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

EN EL PRÓXIMO NÚMERO



REPORTAJE
→TODO SOBRE PSP
Asistimos a la presentación europea de la consola y os lo contamos TODO.

A LA VENTA EL **15** DE ENERO



COMPARATIVA
→PLATAFORMAS
Jak, Ratchet & Clank, Sly, Crash... descubrimos cuál es el mejor plataformas de PS2.

REPORTAJE
→LOS MEJORES DEL AÑO
Como todos los años, necesitaremos vuestra ayuda para elegir los mejores juegos de 2004.

Si quieres estar al tanto de las últimas noticias y lanzamientos relacionados con PS2, no puedes perderte el próximo número de Play2Manía: estará repleto de interesantes contenidos.

→NOVEDADES
No te pierdas nuestros completos análisis de títulos tan esperados como *Midnight Club 3 Dub Edition, Constantine, The Punisher, Mercenarios*...

→GUÍAS Y TRUCOS
No te pierdas nuestra sección de trucos y guías. El mes que viene, todas las estrategias para *Need For Speed Underground 2* y *Killzone*.

NOVEDAD
→DESTROY ALL HUMANS!
El mes que viene daremos cuenta de este alien con mala uva, que viene dispuesto a conquistar la tierra a golpe de láser.

→PERIFÉRICOS
Pads, volantes, mandos DVD, equipos de sonido 5.1, pistolas, multitaps... Analizaremos las últimas novedades en periféricos y complementos para PS2.

→PREVIEWS
Y os daremos nuestras primeras impresiones sobre los futuros éxitos de PS2, como *Devil May Cry 3, Metal Gear Solid 3 Snake Eater, Ace Combat 5, Full Spectrum Warrior* y muchos más.



→SUPLEMENTO GRATUITO

El mes que viene, de regalo, un suplemento de 32 páginas rebosante de trucos para todos los juegos de PS2, incluidas las últimas novedades de estas Navidades.

Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Rubén Guzmán Redactor.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo,
Miriam Romero Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: J. C. Ramírez (dibujos), Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Sergio Llorente (mapas).
playmania@hobbypress.es

Edita HOBBY PRESS S.A.
Directora General: Mamen Perera.
Director de Publicaciones de Videojuegos: Amalio Gómez.
Subdirector General Económico-financiero: José Aristondo.
Director de Producción: Julio Iglesias.
Coordinación de Producción: Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones: Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas: Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino.
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de publicidad: Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad: Mónica Saldaña, C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas, Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 3/2005

Printed in Spain

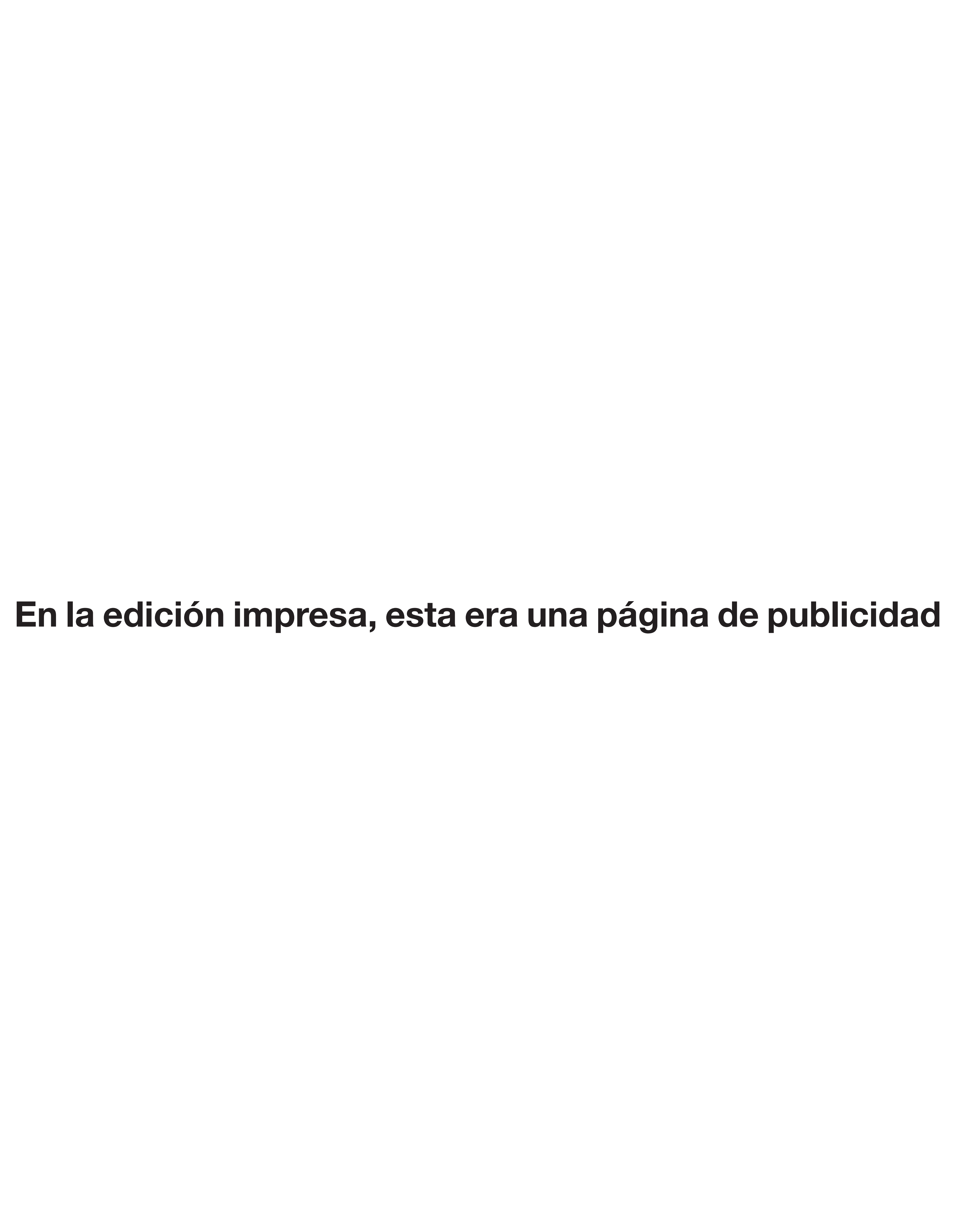
Publicación controlada por OJD

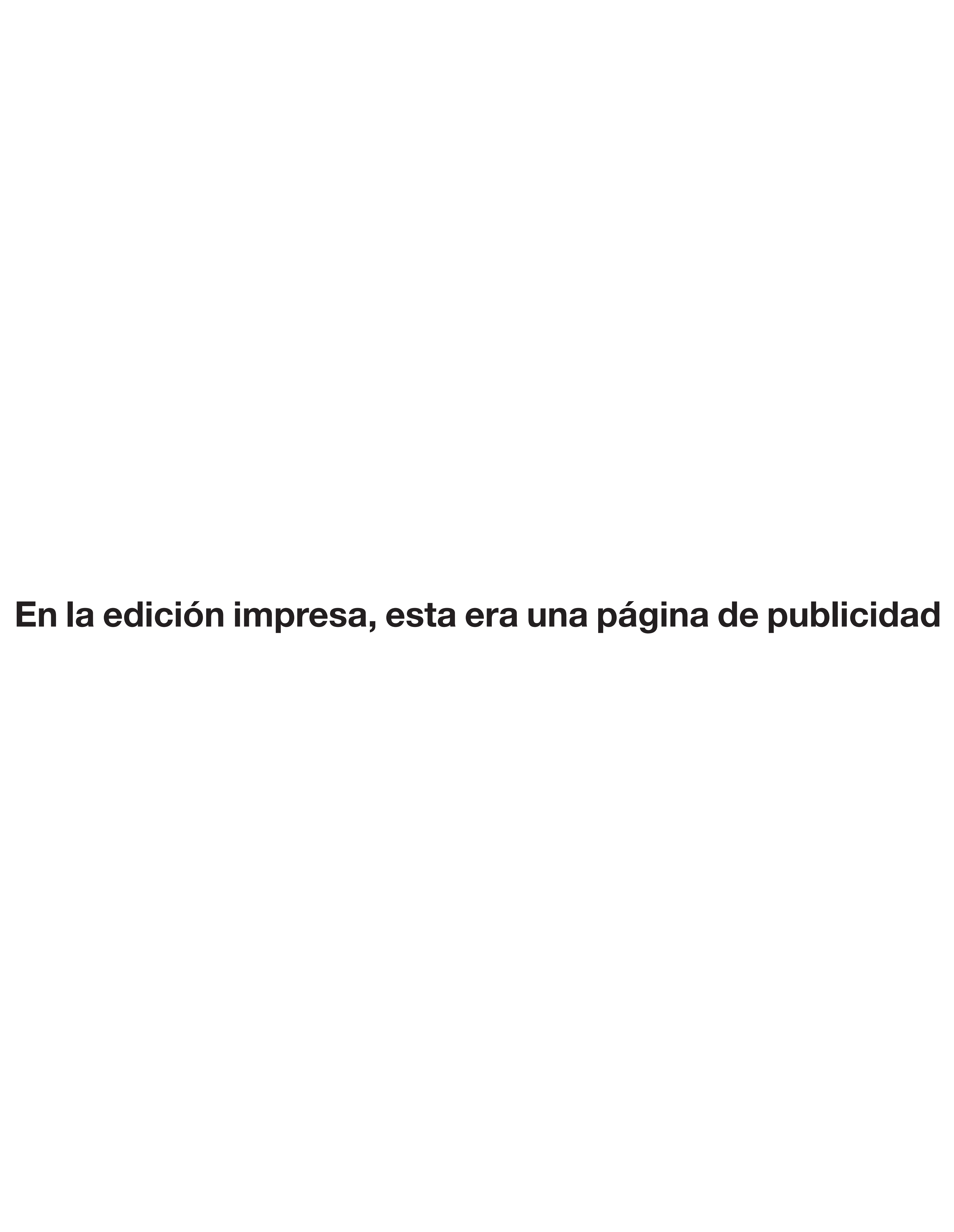
Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

HOBBY PRESS

Hobby Press es una empresa de Axel Springer




En la edición impresa, esta era una página de publicidad


En la edición impresa, esta era una página de publicidad

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2

Nº37



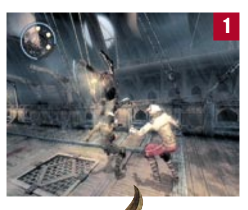
Prince of Persia
El Alma del Guerrero

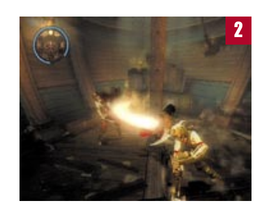
Enemigos • Armas • Puzzles • Sistema de combate

En su nueva aventura, el Príncipe no lucha por sus seres queridos o en nombre de su reino. Su único objetivo es salvarse a sí mismo de una muerte inevitable a manos del Dahaka. ¿Os creéis lo bastante valientes como para desafiar al Destino?

01 EL BARCO

Esta primera fase sirve como **tutorial para los golpes básicos.** Fijaos en las indicaciones y luchad **combinando los golpes** aprendidos **(1)**. Tras la explosión bajad a la bodega. Podéis usar **el pilar de madera (2)** para practicar combos. Cruzad el pasillo (bebed agua para reponeros) y regresad arriba. **Acabad con un rival (3)** para conseguir un arma adicional, y subid al puente.

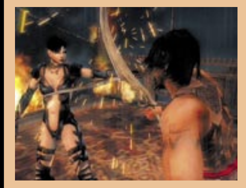

1


2


3

SHAHDEE

Este es el primer combate contra Shahdee, y os permite familiarizaros con el patrón de ataque de vuestra enemiga. Shahdee sabe atacar con patadas, combos, ataques que empalan y hasta golpes en las "joyas reales". Cubriros durante uno de sus combos y, poco antes de que llegue el cuarto golpe, pulsad Ataque en su dirección para realizar vuestro combo. Usad las paredes del puente para impulsaros en un ataque con rebote, con cuidado de no quedar indefensos. Cuando vuestras espadas choquen, pulsad sin cesar Ataque para romper su defensa y realizar un par de estocadas. Superaréis el combate sólo con reducir su barra de salud un 50%.

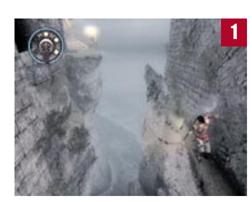




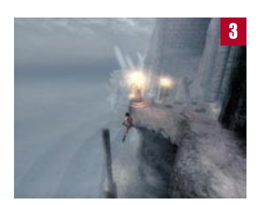
02 LA PLAYA

Vuestros enemigos **son Cuervos,** así que os basta **el Palo** como arma. Corred hacia la entrada del castillo. Subid las escaleras y saltad al otro lado. Practidad **la carrera vertical por el muro.** Tras el barranco agarraros al borde de la cornisa, subid para caminar sobre ella y luego descolgaros al otro lado. En la cornisa avanzad hasta al borde y **saltad al otro lado (1)** de un rebote.

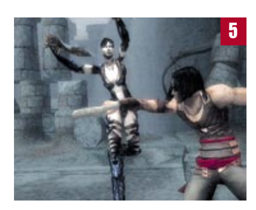
Estáis en una **tercera cornisa** que lleva a las escaleras: bajad y corred por el muro. En la zona de las columnas, subid a la más baja y **saltad de una a otra (2)**. En la última columna, **saltad para llegar al saliente (3).** Pasad bajo el agujero y para llegar a la salida, **cruzad el abismo (4)**. Recorred los muros y trepad por la izquierda para cruzar la verja. **Shahdee os asalta (5)** y conseguis la **Espada Araña.** Usadla contra **el grupo de enemigos que os espera (6).**

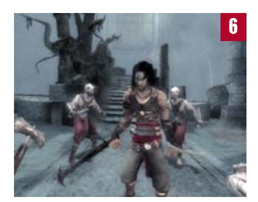






4





LAS ARMAS

Tanto al completar ciertas misiones como repartidas por el escenario, hay una serie de armas principales con distintas características:



• ESPADA DE ÁGUILA
Combo Triple.



• ESPADA DE ARAÑA
Combo Triple

• ESPADA DE SERPIENTE:
Llave.

• ESPADA AGAS:
Roba salud del enemigo.



• ESPADA FRAVASHIS:
Absorbe energía para el ataque.



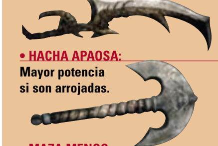
• ESPADA KERENA:
Combo más poderoso.



• ESPADA SROSH:
Poder espiritual.



• ESPADA ESCORPIÓN:
Capaz de derribar muros.



• HACHA APAOSA:
Mayor potencia si son arrojadas.

• MAZA MENOG:
Descarga de energía.



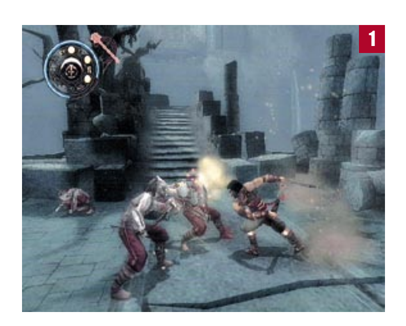
• CHAKRAM YAZATA:
mayor daño al ser arrojado.



• DAGA ABATHUR:
Mayor daño como arma arrojadiza.



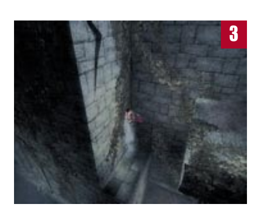
03 PERSECUCIÓN

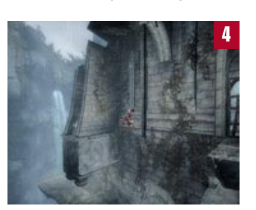

1

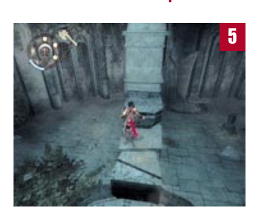

2

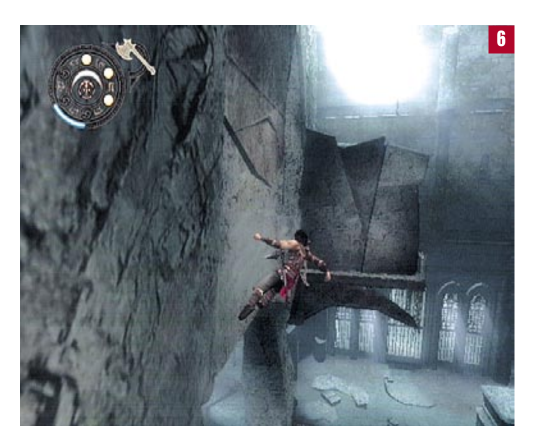
Tras acabar **con los asaltantes (1)** debéis perseguir a la Mujer de Negro, por la puerta de la izquierda. Avanzad saltando sobre los dos socavones. Os aguarda **el Maestro Cuervo.** Debéis derrotarle tres veces, y para lograrlo la mejor táctica es **saltar y golpearle por la espalda (2)**. Tras el primer choque, subid por el saliente a la izquierda de la puerta, **recorred el muro hacia arriba (3)** y usad las columnas. **La última columna (4)** conduce de nuevo a vuestro enemigo. Tras el segundo enfrentamiento debéis correr por el muro, y a continuación hacerlo **en sentido contrario** para recorrer la pared hasta llegar al duelo final. Acabad con él y su compañero y activad **el interruptor de la puerta.**

Recorred el muro para llegar al tapiz y caer al suelo, de forma cómoda y segura. Deshaceos del grupo de enemigos y subid por los salientes de **la columna central (5).** Ahora corred por la pared para agarraros **al borde la cornisa que véis enfrente (6).** Utilizad los salientes para descender.Este pasillo conduce a la primera **Cámara del Tiempo.**


3

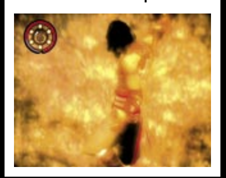

4


5

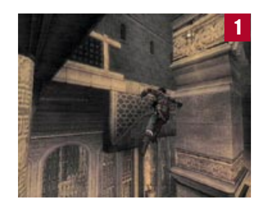

6

RECORDAR

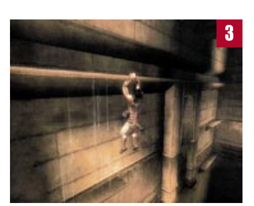
El poder más eficaz del Príncipe sirve para la exploración y la batalla. Mantened pulsado R1 para que el tiempo retroceda unos segundos, mientras se agota la media luna. De ese modo, si caemos a un abismo, podremos retroceder al momento previo a la caída. Si la usamos al luchar nos da incluso la posibilidad de resucitar tras un ataque mortal.



04 LA FORTALEZA







Las primeras trampas son fáciles: pasad entre las columnas y luego cruzad los muros esquivando las sierras. Después **subid por los salientes de las paredes (1)**. Desde el saliente, corred por la pared para pisar **el interruptor de la pared (2)** y descended por el tapiz hasta la puerta. Moveos deprisa para llegar a salida **antes de que se cierre.** Continuad.

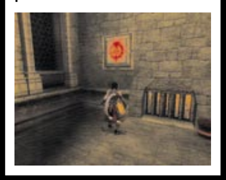
Subid al saliente contiguo y corred muro arriba para rebotar y **alcanzar la cornisa superior (3)**. Usad los interruptores junto a las escaleras y cruzad las puertas, sin perder de vista las trampas.

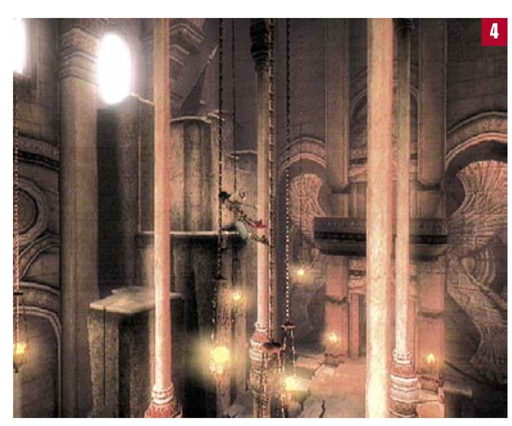
Os esperan muchos enemigos en la **Sala Central** de la fortaleza. Una vez acabéis con todos ellos, usad las plataformas del fondo para subir cerca de las columnas: **saltad de una a otra para llegar al otro extremo (4)**. Recorred el muro y rebotad al final para llegar a la alcoba. Las columnas son sólo peligrosas si saltáis descuidadamente. Ahora bajad por las escaleras, evitad **las Trituradoras (5)** y usad las siguientes escaleras **pasando entre los huecos (6)** de las trampas.

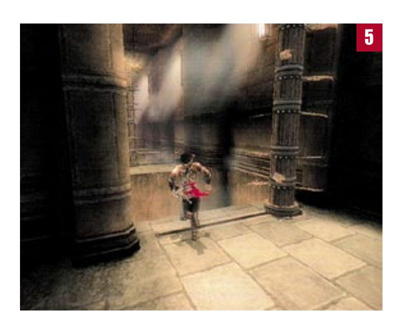


1ª MEJORA

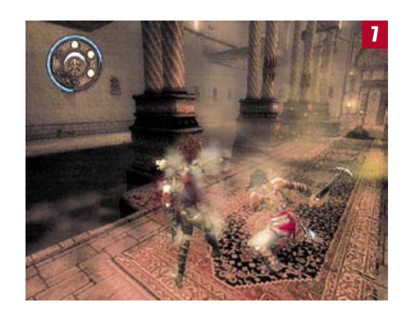
Que no se os pase por alto: antes de entrar en el puesto de Guardia y activar el interruptor de salida, salid al patio exterior por medio de la puerta más alta. Tras unas vasijas hay un interruptor que abre una escotilla: entrad por ella rodando por el suelo y superad las trampas. Merece la pena, pues obtendréis el primer aumento de salud.









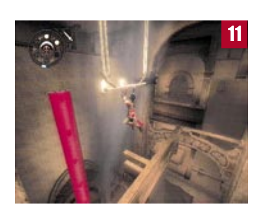




Recorred la cornisa para saltar a la escalerilla del otro extremo! **Abajo hay más trampas** que debéis esquivar: seguid su movimiento y no tendréis problemas.

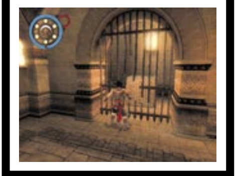
Acabad con los muchos rivales de esta nueva sala (7), para a continuación subir a una de las barras, bajo un bloque. Moveos por ella para encarar la alcoba, y saltad. En cada terraza os esperan enemigos. Caminad sobre la viga para llegar a la siguiente alcoba. Luego, utilizad **la barra contigua (8)** para llegar a las siguientes y así alcanzaréis la tercera terraza. Agarraos a su borde y saltad **a las vigas (9)**, que llevan a otra alcoba. Descolgaos por el muro y **usad el tapiz** para descender a la próxima alcoba. Cuidado en la siguiente viga, pues hay **una Guerrera** sobre ella: atacad cuando se acerque.

La séptima alcoba es accesible **si usáis las barras y rebotáis en el muro (10)**. Desde ella habéis de saltar a las vigas, acabar con otro enemigo equilibrista y agarrar el asa del techo, que abre la salida **(11)**. Descolgaos por el tapiz. Os espera **Shahdee**.



2ª MEJORA

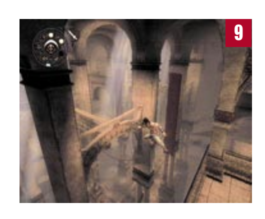
Subid a la terraza más alta, romped los barrotes con la espada y usad el cajón para subir al hueco en el techo. Seguid el pasillo para alcanzar la Segunda Mejora. NOTA: A esta mejora sólo podréis acceder con la Espada de Escorpión.

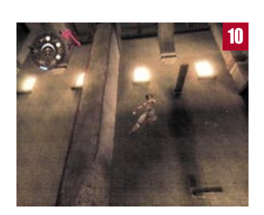


3ª MEJORA

Antes de escapar del derrumbe en la Sala de Sacrificio podéis encontrar otra Cámara Secreta tirando del asa del monumento, en el altar principal. Bajad por la escalinata y superad las trampas para obtener una segunda mejora de salud.

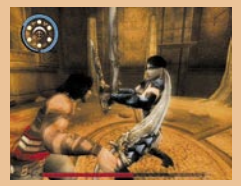






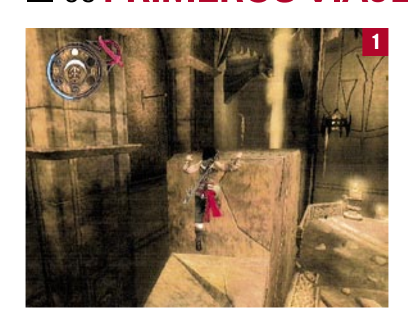
SHAHDEE

La guardaespaldas de la Emperatriz cuenta con golpes que pueden romper vuestra defensa. Si os alejáis demasiado Shahdee lo aprovecha para derribar a Kaileena. Atacadla por la espalda, usad los muros para impulsaros y contrarrestar sus combos con Triángulo o Cuadrado antes de que termine su golpe. ¡No olvidés rematarla!





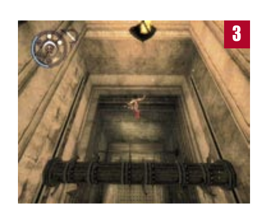
05 PRIMEROS VIAJES EN EL TIEMPO

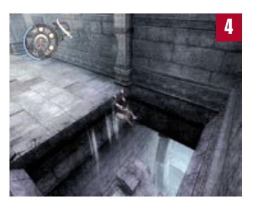


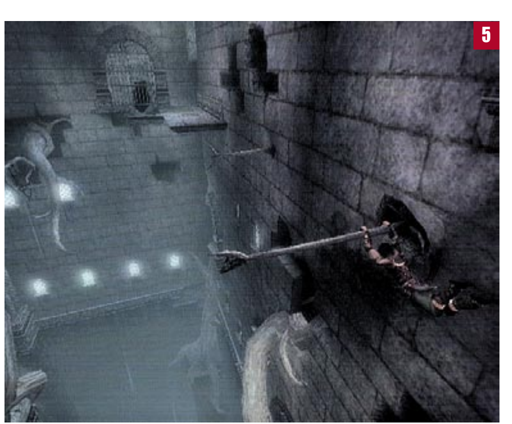


Subíos a **las rocas (1)**, desde ellas a la cornisa y utilizad la barra para alcanzar el otro extremo. Tras la siguiente cornisa, usad el grupo de barras y un rebote en el muro para subir. Usad la cuerda, descolgaos al pequeño saliente y valeos del grupo de cornisas y barras para llegar al otro extremo. Tenéis que **subir por la cuerda (2)** y rebotar para agarrar el interruptor. Descolgaos, saltad al otro extremo para alcanzar una benificiosa **fuente**.

El interruptor da paso a una sala circular. Acabad con las Guerreras y usad las cornisas para subir. **Las barras** os ayudan a llegar a lo más alto, pero atención con las cornisas: saltad de una a otra **cuando los rodillos se alejen (3)**.







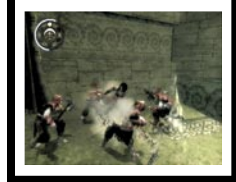
Recorred el muro por medio de las cuerdas, evitando las sierras. Esquivad **las trituradoras** y entrad en la Cámara del Tiempo.

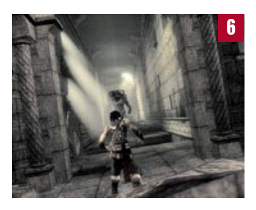
Esquivad todas las trampas y **descended por las cornisas (4)**. El interruptor del suelo abre la puerta del fondo, pero debéis usar vuestro nuevo poder para llegar a tiempo. Tras la entrada en escena del Dahaka, usad las barras de las paredes para avanzar. Una vez alcancéis la cuerda, recorred los muros **por medio de las barras (5)** hasta llegar al tapiz. Descended por él y acabad con los Piratas. Con el camino despejado, buscad la columna del fondo: rebotad de un muro a otro y subid **hasta la cornisa,** para rodearla y alcanzar el extremo superior. Saltad desde ella al borde de la salida enrejada.

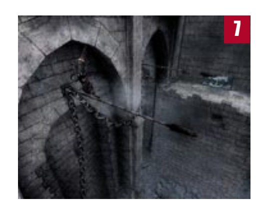


OJO TORMENTA

Pulsad una sola vez R1 para hacer que la acción se ralentice y todo se mueva a cámara lenta. Esa ralentización no influye al Príncipe, quien puede moverse y atacar a su velocidad habitual. ¡Aprovechadlo!




6


7

Vuestro mayor fan, **el Dahaka (6)**, vuelve con ganas de "marchita": corred por el muro, rebotad a toda prisa y alcanzad el otro extremo para **columpiaros en la barra (7)** y huir de él.

Descended a la siguiente sala **por el tapiz (8)**. Recordad que podéis subir usando la columna central, para luego correr por el muro a cornisa de enfrente. Atentos, pues nada más descender hará su entrada el Dahaka. Corred por el muro de inmediato **y cruzad la catarata**, lo que os pondrá a salvo. Entrad ahora en la Cámara del Tiempo.

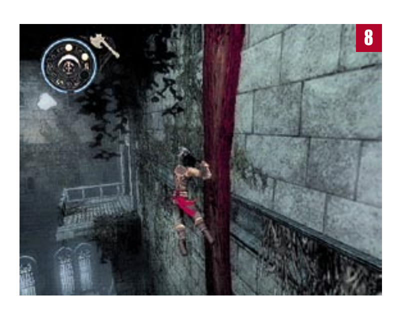
Acabad con toda resistencia y activad **el resorte del muro** corriendo por la pared. Después, tras usar las cornisas para llegar a la siguiente zona, subid las escaleras principales y acabad con todos los enemigos.

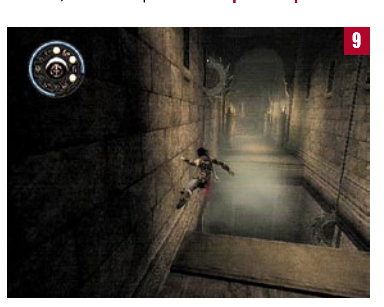
No necesitáis buscar las columnas. Acabad con los enemigos que os cierran el paso y saltad a la puerta del otro extremo. **Vais a encontrar cuchillas en las paredes (9)** y trituradoras, que podéis evitar por medio del Ojo de la Tormenta. Un poco más adelante hay un gran pasillo sobre un abismo: corred por el muro, rebotad al otro extremo y usad las cornisas para pasar evitando las trituradoras. Utilizad la escalera para subir al interruptor de la puerta. **Kaileena** os da nuevas instrucciones, y además os obsequia con la **Espada Serpiente.**

CÁMARAS

En esta aventura es necesario moverse entre el Pasado y el Presente. Para semejante proeza contáis con las Cámaras del Tiempo, repartidas por la Fortaleza. Si queréis activarlas debéis presionar los cuatro interruptores de las paredes, en un orden que es siempre aleatorio. Tras cada viaje conseguís más poder de las Arenas.

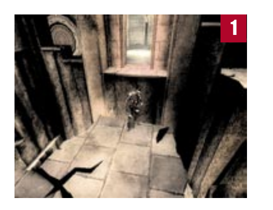



8

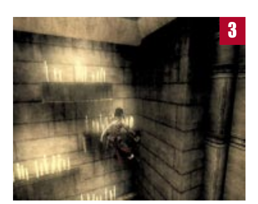

9

06 LA TORRE MECÁNICA

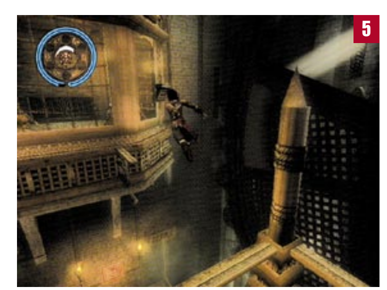
El mecanismo de la Sala de Acceso se acciona con la nueva espada, y deja ver **una palanca (1).** Si la giráis a la izquierda se abre el camino a la Torre, accesible por **las plataformas de piedra.** Saltad al otro extremo y corred por el muro, rebotad y subid. Activad **el resorte (2)** y ralentizad la acción. Cruzad las trampas y subid **por las cornisas (3)** hasta la entrada a la torre.


1


2


3

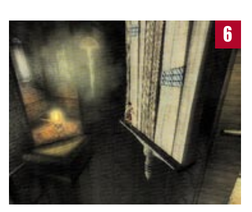




Acabad con la pequeña agrupación de guardias y descended por las cornisas de madera hasta la gran sala inferior. Tras nuevos grupos de enemigos os espera **el gran Golem.** Acabad con él y continuad hacia la puerta del fondo, y desde ella a las escaleras que conducen a la Torre.

Una vez en el edificio, activad el interruptor del muro para poder acceder a una zona elevada, gracias al muro que aparece en la pared. No estará ahí toda la vida, así que moveos deprisa o bien **usad Ojo de la Tormenta**. Salvad partida antes de entrar en esta Torre Mecánica. Para pasar entre las ruedas es necesario ralentizar. **Saltad al otro lado (4)** cuando vaya más despacio, y acabad con los enemigos.

Usad los pilares de madera para llegar hasta la plataforma inferior. Tened cuidado, ya que no dejan de moverse: si calculáis mal el salto no podréis agarraros. Descended, acabad con el vigilante y **activad el interruptor de la pared.** Debéis subir al borde de la vagoneta cuando se acerque, y colocaros en el otro extremo para saltar a la plataforma.

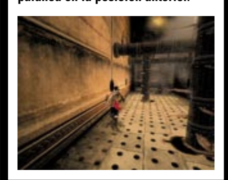


Girad la palanca para que baje una barra y podáis llegar a la planta superior. Antes de continuar **libraros de los Carroñeros,** con cuidado de no ser dañados por sus explosiones. Tirad del interruptor superior para que suba la plataforma central. Id hacia ella y subid a la viga izquierda, para saltar desde ella **al puesto de vigilancia (5)**. Usad las cornisas para rodear el borde y entrar. Matad al enemigo de esta zona y subid por la escalerilla.

La zona superior conduce a una barra, justo enfrente de una pared giratoria: esperad a que esté de frente y saltad para agarraros al borde. Cuando dé la vuelta, saltad en dirección a la **plataforma con palanca**. Giradla totalmente. Desde ahí saltad a otra barra, prestando atención a esos salientes giratorios: saltad justo cuando uno de ellos esté de frente a vosotros. **Agarraos mientras gira (6)** y saltad por medio de otra barra a la plataforma con interruptor. **Lanzad vuestra arma secundaria** al monstruo de la pared. Después, pisad el interruptor del suelo y ralentizad. Corred por el muro y saltad a la pared de madera que habéis activado, para subir a su borde.

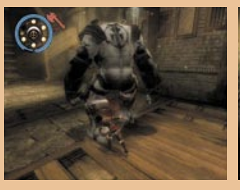
4ª MEJORA

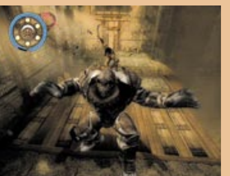
Buscad la palanca de la Sala de Acceso.Si la giráis dos veces a la derecha, se moverán las columnas de piedra dando paso a un camino en la zona más baja. Descended por los muros y alcanzaréis la tercera Cámara Secreta. Una vez mejoréis vuestra energía, volved y colocad la palanca en la posición anterior.



GOLEM

No penséis en ningún momento en atacar de frente al Golem... a no ser que busquéis una muerte segura. El punto débil de esta criatura son los ligamentos de las rodillas. Usad Ojo de la Tormenta y atacad esta zona de las piernas. Cuando caiga de rodillas, pulsad X y subiréis a su espalda. Debéis romper la armadura del casco para poder clavar la espada en la nuca. Puede llevaros más de un intento, valientes.






7


8

Cuando se mueva, **saltad a la barra** (7) y desde ella a la cornisa contigua. Descended, acabad **con los Carroñeros** (8) y tirad del interruptor superior. La plataforma central vuelve a subir: subid a la viga, pasad entre las ruedas y usad las cornisas para ascender a la siguiente balconada.

Os encontráis ahora en una zona interior: **evitad las cuchillas** y las trituradoras, y en especial los topes que os puedan aplastar. Continuad descendiendo.

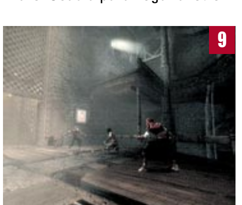
Acabad con los enemigos para activar **el interruptor de presión** (9) y buscad una cuerda en el muro. Usadla para llegar al otro extremo. Debéis pasar entre **las aspas de la rueda** (10) tras ralentizar. Usad las columnas para llegar a una nueva palanca, que activa una plataforma. Subid a ella mientras baja, para que os conduzca a un muro. **Corred por el** (11) y rebotad de una pared a otra para subir. En la siguiente sale **os aguarda un Thrall** (12), más poderoso que el Golem. Comparten el punto débil: los ligamentos. Atacad sus rodillas y romped el blindaje de su nuca.

Cuidado con la trituradoras del pasillo. Tras alcanzar la Cámara del Tiempo, **usad las cuerdas** (13) para superar las trampas y continuad hasta la siguiente sección.

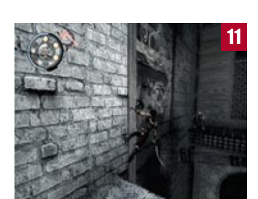
COMBATE

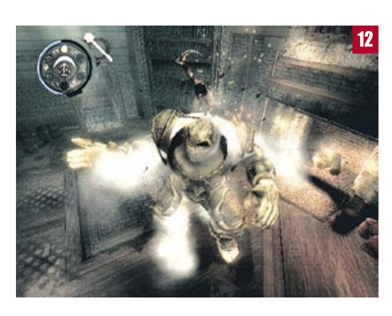
Muchas veces os veréis rodeados por enemigos, sin arenas para usar los poderes y con la salud al límite. En esta situación vuestro único aliado es el entorno. Gracias a él podréis realizar golpes como el Rebote sobre Muro o la Caída de Ángel (corriendo por la pared), los cuales dañan a más de un enemigo o los dejan noqueados y os permiten planear nuevas estrategias.

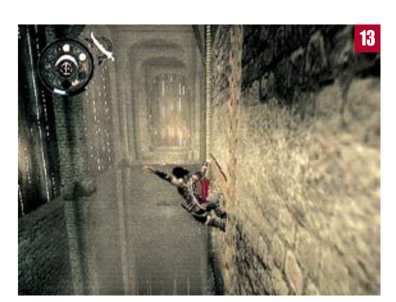


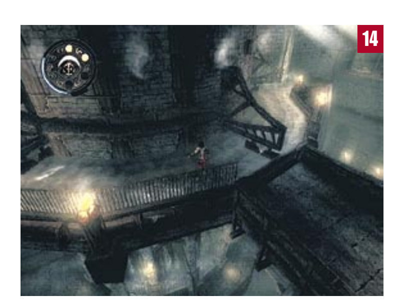

9


10


11


12


13

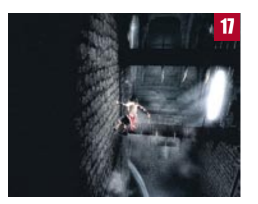




Continuad por el muro y, por medio de la cuerda, llegar al molinete de agua. **Pasad entre las aspas (14)** realizando volteretas. En la parte central hay un interruptor en el techo que ha de ser activado. Tras hacerlo, entrad por la puerta que habéis abierto y corred **por los muros de madera**, evitando todas las trampas.

Debéis subir a los topes para evitar las trituradoras, subiendo a uno de ellos y a continuación corriendo por los muros. Usad la cuerda del muro para alcanzar el otro extremo y, tras las trituradoras encontraréis la salida.

Usad el tapiz para descender tras matar a todos los enemigos. Pasad entre la gran rueda de la pared y **usad las columnas (15)** para descender. La plataforma móvil os lleva arriba: rebotad de muro a muro. Para romper las vigas de la puerta es necesaria una explosión, como la que producen l**os Carroñeros** al explotar. Dejad que uno de ellos se acerque a vosotros malherido y, junto a la puerta, corred muro arriba para que su explosión os abra paso. Usad las cuerdas para llegar al otro lado y volved a pasad **bajo los molinetes (16)**. Descended por la parte central usando las cornisas, y después saltad a la cascada. A continuación **pasad bajo las trituradoras (17)** para alcanzar una sala circular.



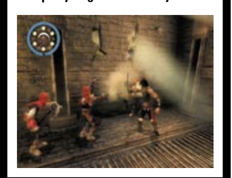
Acabad con sus habitantes y subid por la escalerilla. **La estructura no deja de girar (18)**, así que debéis usar sus cornisas para ascender entre pared y pared. En el último piso veréis un interruptor en la pared: desde la estructura, saltad a él, agarraos a la cornisa, ralentizad y saltad de nuevo **al torniquete**, para alcanzar la salida antes de que se cierre. ¡Tomaos un respiro, uf!

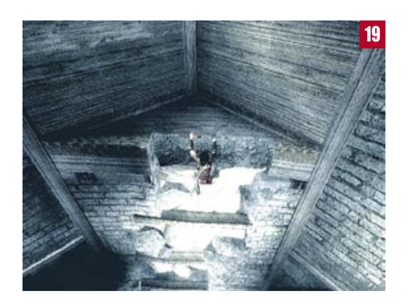




5ª MEJORA

En la siguiente zona hay una puerta quebradiza, a la derecha del escenario. Debéis provocar una explosión de Carroñero para abriros paso, por medio de los monstruos que os arroja el Thrall. Evitad las trampas y llegaréis a la Mejora.







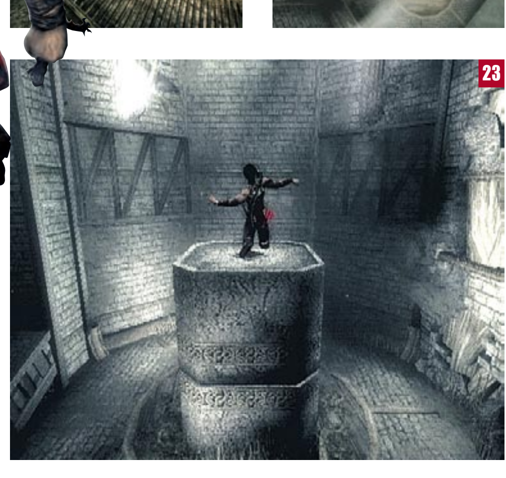
Id hacia el muro y después descended rebotando. Una vez abajo, **bajad por las cornisas (19)**. Usad la cuerda para, subid a la cornisa y cruzad al otro extremo.

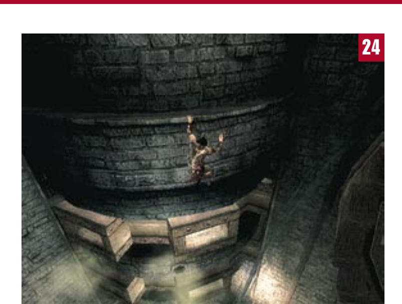
Cuando el Dahaka haga su entrada corred hacia la derecha. Rebotad para alcanzar la cuerda y corred muro arriba, cruzad la cascada y usad **el interruptor** de la pared para ascender rebotando de un muro a otro. Saltad al otro extremo, pasad bajo el agujero y después usad la cuerda.

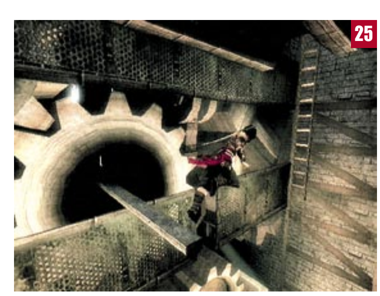
Corred por el muro para evitar las trampas. Tras las cuchillas os esperan **tres Carroñeros.** Saltad de una plataforma a otra y bajad rebotando entre los muros. A continuación **usad la escalerilla (20)** y saltad.

La puerta agrietada de la derecha (21) lleva a un resorte. Activadlo, ralentizad y pasad entre la rueda para alcanzar la plataforma. En esta sección d**ebéis subir a la polea por la escalerilla (22)** y dejar que el Thrall os arroje un Carroñero para quela explosión la rompa y ascendáis, **saltando a la polea derribada (23)**.







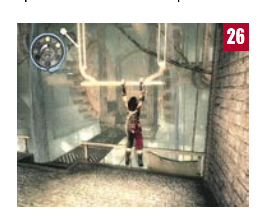


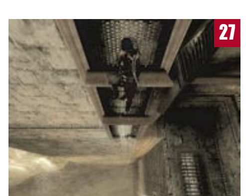
Corred por los muros para llegar a las plataformas de las esquinas. Activad la palanca y continuad por el muro, atentos a los muros salientes para que no os corten el paso. **Saltad a las plataformas giratorias (24)** y de ellas a las barras. Permaneced pegados al muro para alcanzar la siguiente zona cuando gire, corred por ese extremo y bajad a otra sala con una polea. Repetid el sistema de subiros a ella para que sea destruida. Las plataformas de las esquinas conducen a la segunda palanca. Acabad con los Carroñeros y corred por el muro para alcanzar la plataforma del centro. **Activad la última palanca** y corred hacia la apertura del centro. Corred por el muro y descended por las cornisas y la escalerilla. Disponeos a "charlar" con **el tremendo Thrall.**

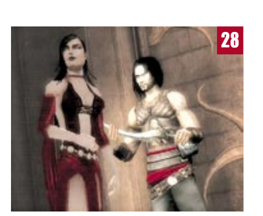
Una vez acabéis con este guardián, dirigíos hacia el mecanismo del reloj que vigilaba el Thrall. Usad la barra para **columpiaros de una a otra viga (25)** hasta subir a lo más alto. Usad la escalerilla para alcanzar **el interruptor del techo (26)** y, tras acabar con los Carroñeros, activad la palanca de la primera defensa de la Fortaleza. Salid por la puerta que se ha abierto. Pasad entre la rueda, evitad las trampas de las escaleras y, tras acabar con nuevos monstruos, descended con tranquilad **gracias a los tapices.**

Una vez estéis frente a la gran rueda, la "guardiana" de acceso a la Torre, cruzadla ralentizando el tiempo. En la siguiente zona hay **un nuevo Golem**, aunque podéis esquivadlo si queréis. **Utilizad las cornisas de madera (27)** para subir a la plataforma, acabad con los enemigos y prestad atención a una novedad: ahora debéis esquivarlos peligrosos topes que surgen de las paredes.

Bajad por las escalerillas y descended por los tapices hasta alcanzar el interruptor: ralentizad, esquivad las cuchillas y **regresad a la Sala de Acceso.** Tras la secuencia del Dahaka podéis imaginar el recorrido que lleva al Salón :de nuevo os toca esquivar las trampas de cuchillas y trituradoras (recordad: siempre pasando por debajo rodando) hasta llegar al salón donde os espera vuestra aliada. **Buscad a Kaileena en la Sala de Acceso (28).**

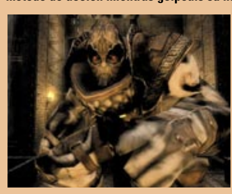


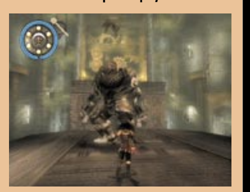




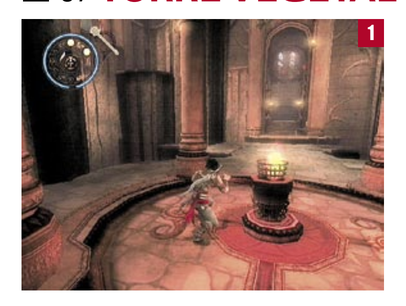
↘ THRALL

Este enemigo es una variante aún más poderosa de golem. El Thrall requiere más de un intento para romper el dichoso blindaje de su cuello. Por suerte, lo que gana en fuerza lo pierde en velocidad, así que si contáis con suficientes depósitos de arena no os costará ralentizar la acción mientras atacáis sus ligamentos, y usar el mismo método de acción mientras golpeáis su nuca subidos a la espalda. ¡Y ya está!





07 TORRE VEGETAL



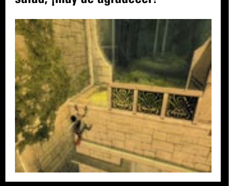


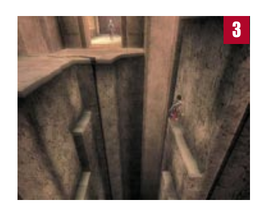
Tras conseguir **una nueva espada** e indicaciones a manos de Kaileena, **usad la palanca (1)** para activar las plataformas que llevan **a la segunda torre (2).** Partiendo de la entrada al pasillo del Trono, bajad y **saltad de una cornisa a otra (3).** Acabad con el enemigo y entrad. Ese interruptor del suelo requiere que uséis el poder de ralentización: corred sobre el suelo antes de que desaparezca. **Usad la barra para activar otro interruptor (4)** que conduce a la entrada de vuestro destino, la **Torre Vegetal.**

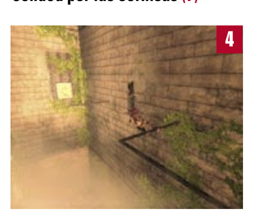
Bonita zona, **pero repleta de enemigos (5).** Saltad para agarrar la escalera y subir a la plataforma. **Usad la cuerda (6)** para recorrer el muro, rebotar y después la barra para llegar a la salida. **Descended por las cornisas (7)** y subid por otras idénticas hasta la salida. Os aguardan varios enemigos. Libraos de ellos para poder **mover la palanca.**

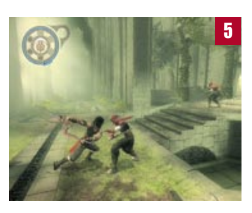
6ª MEJORA

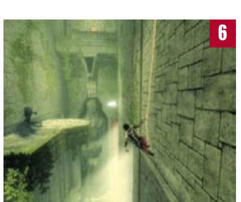
Id a la esquina inferior izquierda y veréis un hueco: descended por él usando una serie de cornisas hasta alcanzar una cámara oculta. Os conduce a la sexta mejora de salud, ¡muy de agradecer!





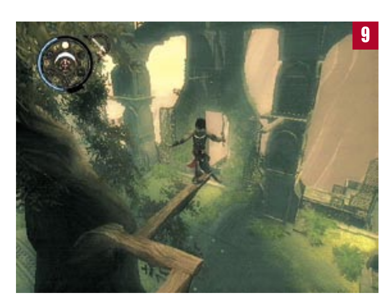








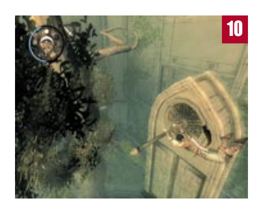

8


9

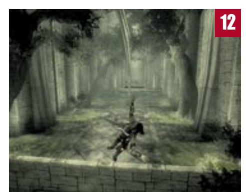
Debéis buscar un interruptor colgante en forma de tabla, lo cual no va a ser fácil dada **la ingente cantidad de enemigos (8).** Usad el bloque que desciende para alcanzar una **serie de vigas (9)**. Saltad desde ella a las ramas, y usad la cuerda. **Gracias a las barras (10)** alcanzaréis las plataformas superiores. Acabad con el Maestro Cuervo y subid por las cornisas. Saltad al otro extremo para agarrar el interruptor que activa el puente. Moved el **bloque sobre el interruptor del suelo (11)**, corred a la palanca y, tras activarla, veréis que es hora de regresar al jardín anterior. Seguid el canal de agua para llegar a una viga y, desde ella, **saltad a una cuerda** que desciende a la entrada. Tras subir por las cornisas, usad el tapiz para bajar.

Para acceder a la salida, debéis mover las tres primeras palancas 180º, esto es, moverla dos veces, y la cuarta sólo 90º (una vez). La salida está **en la fuente central (12).** Os lleva a una serie de cornisas que cruzan un abismo, y de él a una Cámara del Tiempo.

Utilizad las cornisas para ascender (13) y acabad con los enemigos que os aguardan. Usad la escalera para alcanzar las ramas que cruzan este jardín y llegar de ese modo al otro lado. Una vez arriba caminad sobre la cornisa. **Saltad a la rama de enfrente**, y desde ella al grupo de árboles.


10

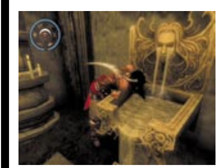

11


12


13

FUENTES

Sólo existe un modo de recuperar la salud: beber de las fuentes repartidas por la Fortaleza. Un par de tragos son suficientes para devolveros toda la energía. Estas fuentes son también el medio para salvar vuestros progresos . Usad estas fuentes siempre que encontréis una, o bien cualquier zona con agua, como charcos o estanques.




14


15

Tan pronto como alcancéis **la primera plataforma**, saltad a las cornisas contiguas y descended por ellas hasta la salida.

Valeos de la cornisa que hay bajo vuestros pies para continuar hasta la siguiente plataforma. **Acabad con los enemigos que os esperan (14)**. Luego subid por el bloque hasta el árbol, recorred el muro para rebotar al otro extremo y usad los árboles como columnas para **llegar a una rama donde columpiaros (15).** Subid a la cornisa que hay encima, saltad a otra rama y alcanzar otras dos plataformas, una de ellas con un grupo de enemigos.

Alcanzad a continuación el borde que recorre el muro y usadlo para rodearlo sin caer al vacio. Desde el borde del siguiente muro, **saltad de rama en rama** hasta alcanzar varios árboles que hacen las veces de columnas, los cuales cruzan todo el escenario. Por último acabad con las **Guerreras** de esta plataforma, saltad a la cornisa y continuad.

Conviene que midáis vuestros pasos a continuación: los bloques que surgen de las paredes pueden dejaros caer, así que ralentizad el tiempo para correr al otro lado. Usad el poder Ojo de la Tormenta para ralentizar, pasad sobre los bloques **y usad el impulso de la cuerda (16)** para llegar de un rebote a la columna. Saltad a la plataforma cuando la trituradora os deje paso. Saltad a la plataforma, usad las cornisas y agarraos a las columnas para llegar **a la salida** de esta sección.

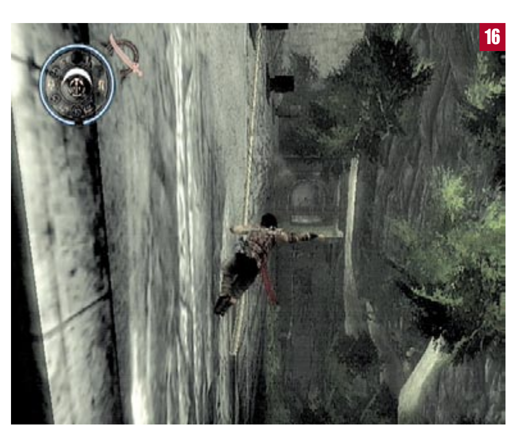
Corred ahora por el muro y saltad a la columna. Id de una a otra para alcanzar las plataformas centrales, y de esta forma saltar hasta donde os espera el enemigo de la secuencia inicial. El Dahaka irrumpe y acaba con él, y ya sabéis qué toca ahora: corred inmediatamente por el muro, deslizaos por la escalera y **saltad desde ella a la columna**, y desde ésta a la barra. Desde aquí, entrad en la fortaleza y corred sobre los muros, por la parte izquierda, y evitaréis la caída.

Vuestra situación ahora es la muralla externa. **Corred por el muro para alcanzar la escalera**, y de nuevo por él para llegar a la entrada. Romped los **barriles** sin dudar para poder entrar a la gruta. Entrad y corred por el muro para alcanzar la cornisa que lleva a una nueva puerta. Girad a la derecha, cruzad el muro y usad la cuerda para llegar al puente.

7ª MEJORA

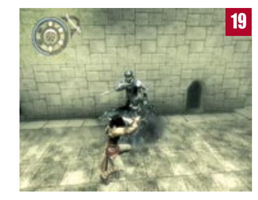
Antes de salir, buscad un saliente detrás de la palanca y subid a la entrada a un pasillo. Las trampas son aquí más escasas pero igual de peligrosas. El premio: la ansiada sexta Mejora de Salud.

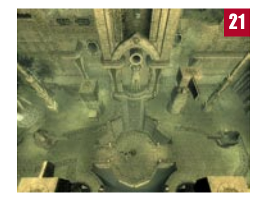



16









Cuando caiga el muro, corred y saltad a la escalera al fondo del pasillo, para alcanzar **una nueva escalerilla (17)** y desde ella correr hasta la Cámara del Tiempo, para salvaros por los pelos.

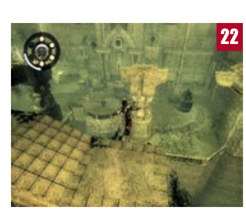
Las escalerillas (18) conducen a una gran estructura. Esta es una sección bien vigilada, tanto por piratas como por los molestos **Maestros Cuervo (19).** Acabad con todos ellos para que no interfieran en vuestro avance.

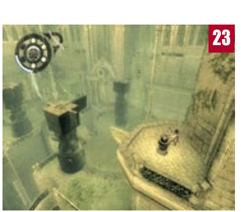
Usad **el entramado de barras (20)** para pasar de una terraza a otra. Cruzad el pasillo para salir al exterior. ¡Estáis cerca del final!

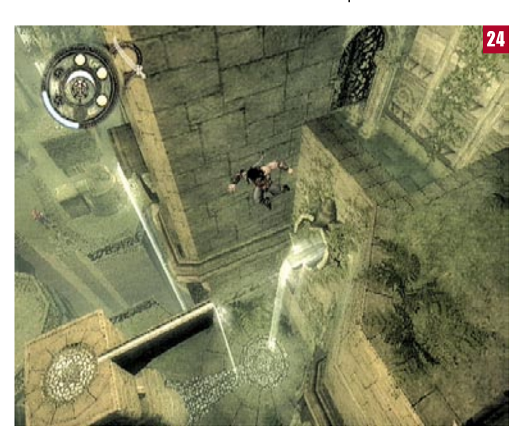
Es necesario mover los pilares para poder llegar hasta lo más alto. **Comenzad girando 180º la primera palanca (21).** Después subid por la columna y saltad al pilar que habéis movido. Después, **desde la plataforma central (22),** saltad la columna y de ella a la cornisa.

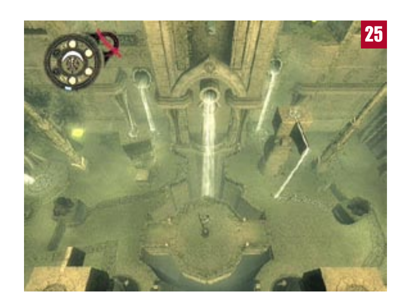
Corred por el muro para llegar a una nueva palanca, que habéis de girar 90º. Continuad saltando **hasta alcanzar la tercera palanca (23),** que debe ser girada 180º.

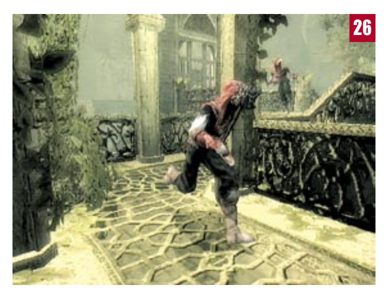
Usad la cuerda a la derecha para rebotar sobre el muro y alcanzar la cornisa, que a su vez lleva hacia una columna. Gracias a ella **podréis alcanzar una alcoba (24).** Junto al pequeño estanque hay una verja: **pasad por el hueco** y activad la palanca del interior.

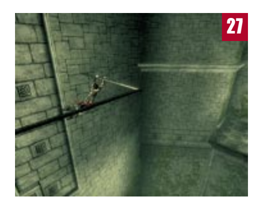




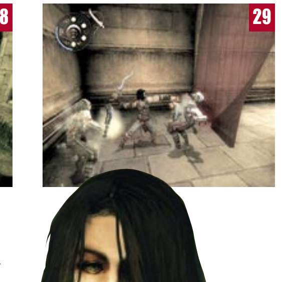



25


26


27


28


29

Queda activada el agua (25): girad la palanca tercera otros 180º y descended al jardín. **Matad a los enemigos que han sido alertados (26)** y volved a la entrada.

Corred por el muro **hasta el saliente (27)** y pasad entre las sierras, si es necesario tras ralentizar. Es hora de volver a la zona de las terrazas. Corred por los muros hasta llegar a las escalerillas y subid. **Usad las barras** para llegar al otro lado. Esta vez debéis continuar por la izquierda, y usar la cuerda del muro para alcanzar la plataforma donde veis **un interruptor.** Activad el interruptor y usad la cuerda para alcanzar el bloque. Con una carrera vertical y un salto alcanzaréis la barra, y ella os permitirá usar **las cornisas (28)** para bajar.

Cuando veáis la escalerilla, utilizadla para descender y acabar **con otro Maestro Cuervo**. Bajad a la salida. Esta vez podéis ir por el suelo de madera inferior. Ya fuera, evitad las cuchillas y **abríos paso entre los enemigos (29)** hasta llegar al Trono.

KAILEENA

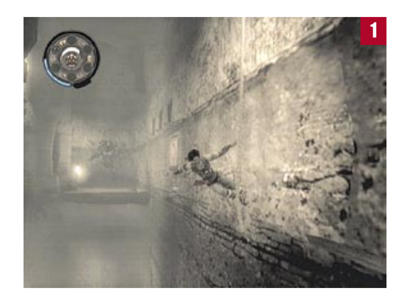
¡Menuda sorpresita! Cuando dejéis de estar con la boca abierta, podéis contar con la victoria. Sí, porque pese a contar con combos que pueden romper vuestra defensa, os basta con evitar el último golpe para salir indemnes. Utilizad Ojo de la Tormenta para atacarla sin problemas, y prestad atención cuando Kaileena invoque a sus Guardianas, para liquidarlas cuanto antes y conseguir las Arenas que dejan sus cuerpos. Repetid este esquema y no tardaréis en derrotar a vuestra enemiga.







08 CATACUMBAS



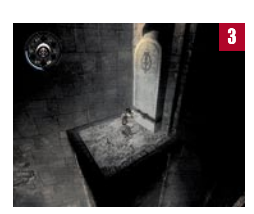


El Dahaka es más pesado que un telepredicador. Huid de él corriendo por el muro, y usando las barras de inmediato. No dudéis al cruzar o los tentáculos del Dahaka os darán muerte. **Usad la cuerda (1)** y descended a toda prisa. Después podéis valeros del grupo de barras y el tapiz para descender a la puerta que os pone a salvo del incansable Dahaka, aunque temporalmente.

Id hacia las escaleras y, cuando el Dahaka haga su gran entrada, girad a la izquierda. Corred por el muro y rebotar al otro extremo, **a la platafomra con barriles (2)**. Abríos paso destruyéndolos y no os detengais ni un segundo. Por medio de las barras debéis saltar y después correr por dos nuevas paredes. Los dos próximos barrancos pueden ser superados saltando, pero agarrad el interruptor del techo justo en el salto final. Esto activará una cascada protectora, pero también izará la plataforma de la tumba central. Para ello, **tirad del asidero (3)** para que el peso de la estructura ceda y podáis bajar.

Volved a las escaleras, pero esta vez vuestro camino ha de ser el de la derecha. Corred por el muro y saltad a la barra para columpiaros. Desde ella, saltad a las barras y después cruzad las cataratas. Corred muro arriba y alcanzaréis otra estructura donde tirar de un segundo asidero. De nuevo en tierra, debéis continuar por la izquierda, pasando por el hueco entre las columnas. Corred por el muro, alcanzad la cuerda y luego las barras. Continuad y **saltad rebotando entre ambos muros (4)** para subir. Repetid ese proceso seguidamente y corred por los muros para llegar a dos nuevas barras. Saltad sobre el barranco, realizad otra carrera horizontal y descended por los tapices. Pasad bajo el hueco y llegaréis al ansiado interruptor de la cascada.

Ahora ya podéis activar un nuevo asidero: subid a la pequeña cornisa y, **colgados de ella (5)**, llegad hasta el último asidero. Bajad y subid a la tumba por medio de los huecos de sus paredes, y una vez arriba saltad hacia la cascada usando la barra.







09 PRISIÓN


1


2

Cruzad los dos muros corriendo por sus extremos. Para subir tendréis que **hacer equilibrios sobre las vigas superiores (1)**, ademas de enfrentaros a los enemigos que vigilan los accesos. Acabad con el grupo de Piratas y descended las cornisas.

Más adelante hay una escalerilla que conduce a otra idéntica, en la pared opuesta: **saltad de una escalera a otra (2)**. Un poco más adelante veréis **una nueva y flamante espada**. Acabad con los Piratas y cruzad el entramado de vigas. Ojo: se derrumban. Para añadir emoción al asunto tendréis **que enfrentaros a Guerreras (3)**, a las que tampoco se les da mal el equilibrismo. Descended por medio de los tapices y podréis alcanzar la **Espada Escorpión**... o casi, porque el Dahaka interviene **(4)**. Corred por las escaleras y girad a la izquierda, por los muros. Una carrera horizontal y llegáis así a otra Cámara del Tiempo. ¿Queréis la espada? **Esquivad las trampas de las escaleras (5)** y llegaréis a la sala donde se encuentra el arma.

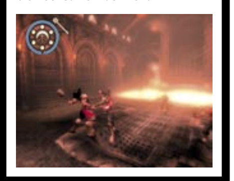
ALIENTO DESTINO

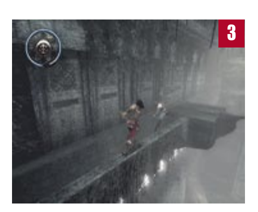
Al mantener pulsados R1 + L1 el Príncipe acumula energía de las arenas y la lanza en un brutal golpe, que derriba temporalmente a los enemigos más próximos.

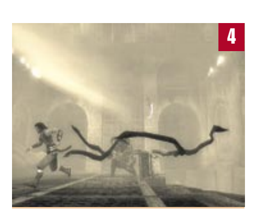


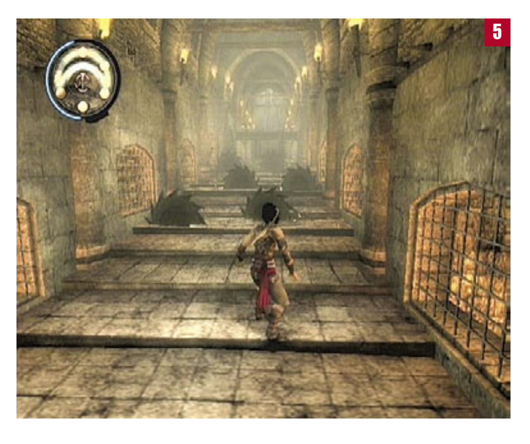
VIENTO DESTINO

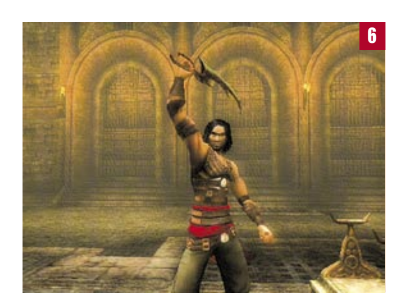
Esta técnica es una versión cmás poderosa del ataque Aliento del Destino. La descarga de energía tiene el doble de poder, pero también consume más Arena.

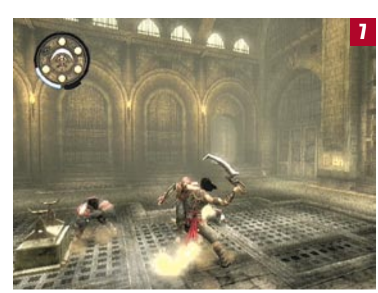


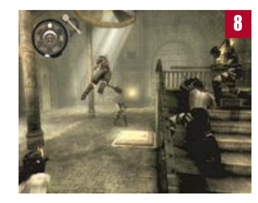

3

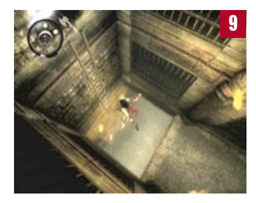

4

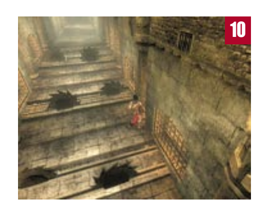

5











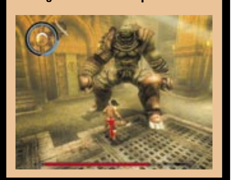
Mola mucho **vuestra nueva adquisición (6),** ¿verdad? No tardarán en aparecer varios grupos enemigos con los que probar esta espada. **Debéis acabar con todos ellos (7)** para abrir la salida. Esquivad las trituradoras .

Al activar la palanca **surgen nuevos enemigos (8).** Una vez muertos, buscad la jaula que hay en una de las habitaciones de las que salieron y colocadla sobre el interruptor del suelo. **Bajad por la escalerilla (9)** y acabad con los enemigos. Es recomendable ralentizar la acción para esquivar **cuchillas y sierras (10),** en las siguientes salas. **Activad la palanca de esta sala (11)**, acabad con los cuatro guardias y usad el interruptor de la pared de la sala de la derecha para abrir la salida. Una nueva sala: tras activar la palanca, id a la derecha y subid rebotando entre los muros. Tras liquidar al Bruto, **usad la escalerilla (12)** de la sala por la que

Activad el interruptor de la pared y subid al **entramado de vigas (13)**. Gracias a ellas y las cornisas alcanzaréis la sala superior.

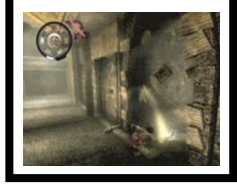
BRUTO

Sin duda el más brutal de los golems, casi invulnerable, rápido y de fuerza desproporcionada. No podéis evitar ni sus golpes ni sus embestidas, así que debéis usar el Ojo de la Tormenta para ralentizar la acción contínuamente, tanto al atacar sus ligamentos como cuando consigáis subir a su espalda.

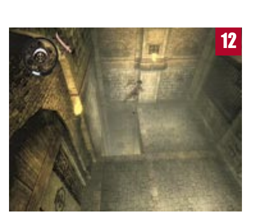


8ª MEJORA

Antes de continuar hacia la biblioteca, fijaos en dos puertas agrietadas, a ambos extremos de la Prisión. La de la derecha oculta un interruptor, mientras que si rompéis la segunda descubriréis la puerta que abre dicho resorte. Activadlo, ralentizad y corred a la puerta opuesta antes de que se cierre.









10 BIBLIOTECA

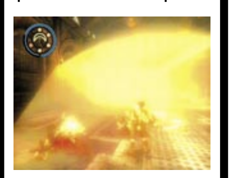
Corred muro arriba para rebotar hasta la viga. Usad las vigas para llegar a los corredores de la biblioteca. **Los muchos enemigos de esta zona** requiere que acabéis con todos para avanzar.

Activad las palancas (1) hasta alcanzar una sala con un **interruptor**: activadlo con una carrera vertical para abrir la salida. Usad el Ojo de la Tormenta para que os de tiempo de activar de nuevo las palancas y llegar a la puerta. Buscad los agarres de las estanterías y tirad de ellos. Rebotad entre cada estantería y **saltad desde el borde (2)**. Usad la barra y, seguidamente, moveos por la red de vigas hasta alcanzar **la zona en ruínas (3).** Subid al otro extremo y usad las cornisas para llegar al otro muro. Las barras os conducen a la de salida.


1

CICLÓN DESTINO

Es la tercera versión de este poderoso ataque, y la más eficaz. Mantened pulsados R1 y L1, pero esta vez tres veces. concentra todo el poder de las Arenas del Tiempo y lo lanza en una tremenda descarga que afecta incluso al Príncipe.



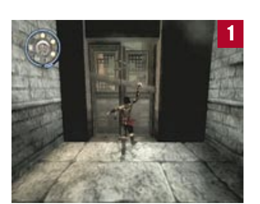

2

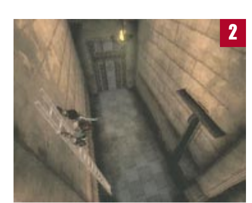

3

11 REGRESO AL TRONO

Para poder acceder a la Torre Mecánica desde la Biblioteca, **destruid la puerta con la espada (1).** Pasad entre la rueda del gran mecanismo y salvad partida en el otro extremo. Después, bajad y **evitad al Golem** si no tenéis ganas de derrotarle, subid por las cornisas de madera y esquivad las trampas hasta llegar al interruptor de pared.

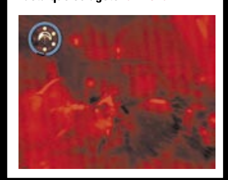
Partiendo de la Sala de Acceso, volved al salón del Trono evitando las trampas habituales, como son las trituradoras, las cuchillas, y las columnas de las cornisas. Y también como viene siendo habitual, **debéis subir a la escalerilla y saltad (2)** para activar la puerta de acceso. No perdáis más tiempo: id directamente al Trono de la Emperatriz y destruid su muro con la espada. Esta nueva ruta conduce a una Cámara del Tiempo: activadla.


1

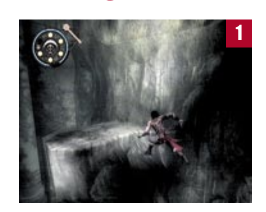

2

ESTRAGOS

Los Estragos del Tiempo se activan pulsando a la vez R1 y L1. la acción se ralentiza, pero ahora el Príncipe se mueve a una velocidad sobrehumana. Podéis disponer de docenas de enemigos en sólo unos segundos hasta que se agote la Arena.



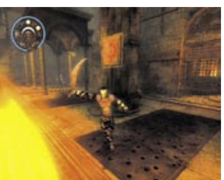
12 CAVERNAS


1

ESPECTRO DE LAS ARENAS

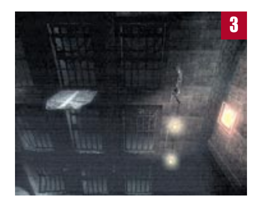
Nuevo look, nuevos poderes. Ahora que sois el Espectro de Arena nunca os quedaréis sin depósitos de poder, pero vuestra salud se reducirá gradualmente. Cuidado, porque si os descuidáis es muy fácil que os encontréis con la energía al mínimo de forma repentina. Por cierto, vuestras habilidades físicas son las habituales.



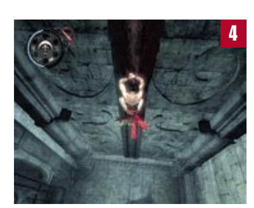


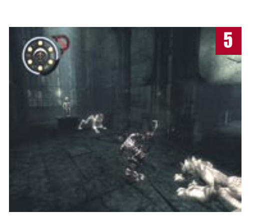
Liquidad a todos los carroñeros para **poder subir a las cornisas (1).** Continuad y saltad sobre el barranco, y más adelante veréis una enorme explanada de piedra donde debéis **enfrentaros a una oleada de enemigos (2).** Acabad con todos y saltad al otro extremo. Pasad bajo el hueco de la puerta, cruzad el foso con pinchos y llegaréis a un pasillo.


2


3

Podéis ver varios interruptores, que activan plataformas por tiempo limitado. Usad la primera para alcanzar una columna y saltad contra la pared para subir rebotando. Usad la barra de la izquierda para alcanzar el segundo interruptor. Volved por la plataforma y **subid a ella para alcanzar una serie de barras (3)** y otro interruptor, que os conducirá con un rebote a las plataformas superiores. Tras usar las barras, **bajad por el tapiz (4)**. Acabad con los monstruos, romped la pared y usad las cornisas para llegar a la puerta del otro extremo. Usad el tapiz para bajar y conseguir la increíble **Máscara del Tiempo**. Usad vuestros nuevos poderes **contra los Carroñeros (5)** y usad las barras para llegar a la columna, y de ella a la viga por medio de las cornisas. Esquivad las trituradoras y cruzad los fosos con sierras y cuchillas. Tras usar **la Cámara del Tiempo**, moveos de un lado a otro para esquivar las cuchillas deslizantes. **Usad las cornisas para avanzar (6)** por los muros, evitando de ese modo las sierras.


4


5

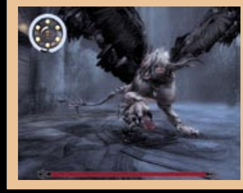

6

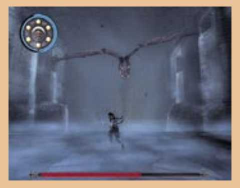
Más adelante veréis varias trituradoras: situaos bajo ellas a la hora de avanzar. Para descender **entre las sierras** es necesario ralentizar el tiempo primero con Ojo de la Tormenta. Os queda por evitar "tan solo" un par de trituradoras antes de regresar a la gran plataforma y luchar contra **el Grifo**.

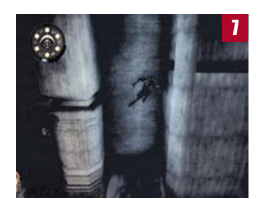
Id al borde de la plataforma del Grifo y saltad al otro extremo. Usad la cornisa para **saltar de muro a muro** **(7)** y llegar al extremo superior. Seguidamente rodead la columna, y saltad desde ella a la plataforma que hay debajo. Seguidamente usad la barra para **alcanzar los tapices y descender** **(8)**. Es imprescindible ralentizar el tiempo para avanzar, pues todos los muros tienen sierras o trituradoras. **Podéis utilizar las cornisas** para descender y continuad por el pasillo.

GRIFO

Este ser mitológico es prácticamente invencible... pero también lo sois vosotros, gracias a vuestra nueva encarnación como Espectro de las Arenas. El Grifo cuenta con su pico, garras y una cola con espolones, pero vosotros disponéis de poder ilimitado para ralentizar la acción y atacar sus costados. Ojo con sus embestidas.







7



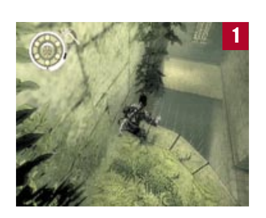
8

13 CARRERA AL GRAN SALÓN

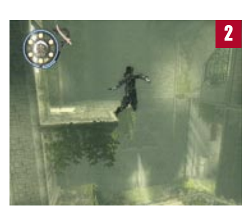
Caminad sobre la cornisa hasta llegar al sendero. Estáis tras la puerta que no se podía abrir en la Primera Torre. No tardaréis en alcanzar la salida. Una vez **en la zona de balconadas** **(1)** dirigíos al centro para buscar un interruptor en forma de barra, que activa las escaleras. **Saltad a la plataforma de la escalerilla** **(2)** Cruzad la galería de madera y volved a laTorre Vegetal.

Debéis llegar a lo más alto por medio de las escalerillas, solo que ahora vais en dirección opuesta. Usad las barras y descended hasta llegar a vuestro objetivo: una **Cámara del Tiempo**.

Mala situación: el Dahaka os arroja a un pozo. **Pasad bajo las trituradoras** **(3)** y subid por el muro para alcanzar la plataforma.



1



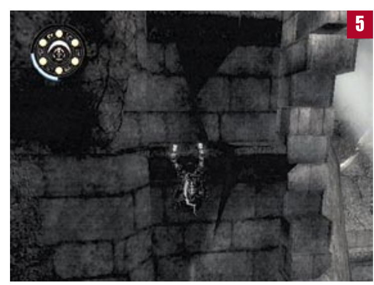
2



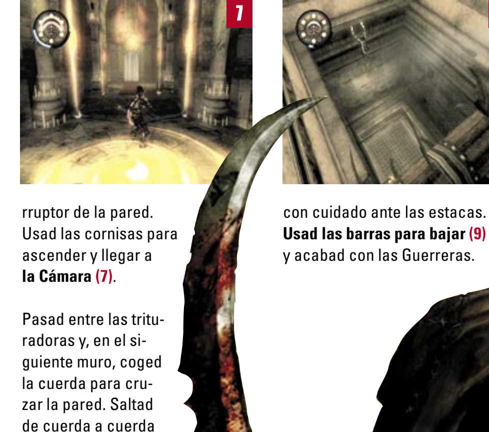
3







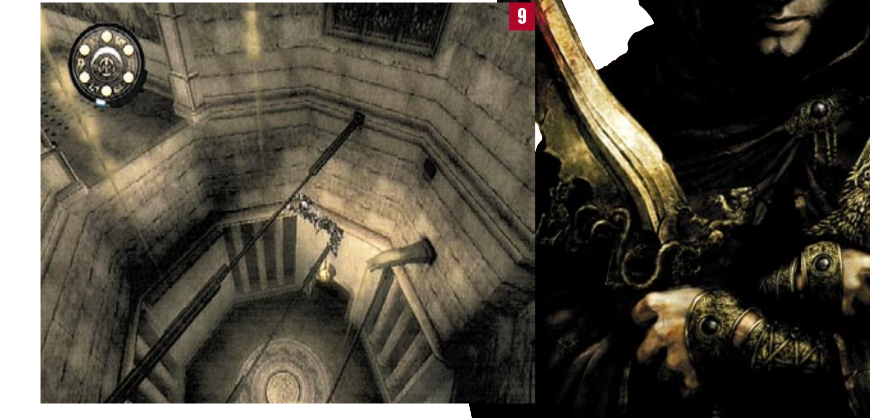


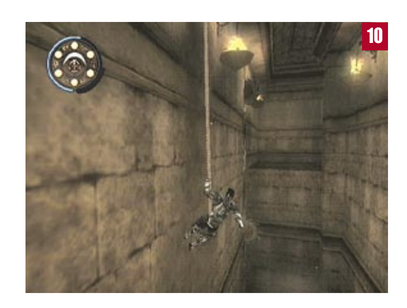


Tras huir del Dahaka (4), usad las barras para correr por los muros, y descended por medio del tapiz al puente central. No perdáis mucho tiempo con los enemigos y subid por la columna de la derecha al entramado de arriba (4).

Saltad a la rama de la derecha y columpiaos hasta la cornisa. Saltad a la plataforma de la izquierda, subid al bloque y alcanzad la siguiente sala. **Pasad entre las trituradoras (6)** y activad el interruptor de la pared. Usad las cornisas para ascender y llegar a **la Cámara (7)**.

Pasad entre las trituradoras y, en el siguiente muro, coged la cuerda para cruzar la pared. Saltad de cuerda a cuerda para llegar al otro extremo, y **servíos de las cornisas para bajar (8)**, con cuidado ante las estacas. **Usad las barras para bajar (9)** y acabad con las Guerreras.




10


11

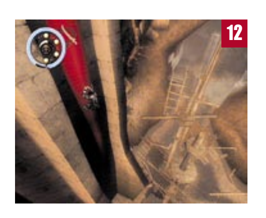
Si seguís por la izquierda, descended por el borde y saltad a la plataforma que hay justo debajo. **Más Guerreras** descienden del techo para acabar con vosotros. Salvad partida y proseguid vuestro avance por la izquierda.

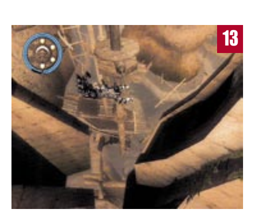
Cuando caiga el puente, volved a la fuente E id por la derecha. Una nueva secuencia: tras ella corred por el muro de las trituradoras para **alcanzar las cuerdas (10)** y corred por otra pared evitando la sierra. Tomad aire: viene una de las partes más duras del juego.

Provocad una explosión en la pared quebradiza, y descended por el tapiz. Saltad a la barra y activad de inmediato la ralentización. **Saltad de la barra a los postes** para llegar a la plataforma.

Acabad con todos los enemigos (11) para poder subir por el muro y agarrar la rama, que os conduce al saliente. El muro lleva a un tapiz, y éste a una rama desde la que rebotar a un muro para ascender. Ignorad si queréis a los enemigos y **bajad por el tapiz (12)** de la izquierda. Esta parte es difícil: **saltad a la barra (13)** y luego a una serie de postes, pero usando continuamente el Ojo de la Tormenta antes de que la estructura se derrumbe. Este poder os será indispensable **en las quebradizas pasarelas** que siguen.

En la última pasarela corred por la pared para derribar a la Guerrera y destruid **la zona quebradiza (14)**. Las sierras de la pared se pueden esquivar a cámara lenta. Arrojad vuestra arma secundaria a la Guerrera del otro extremo si no queréis caer.


12

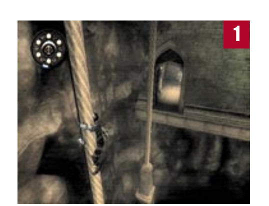

13

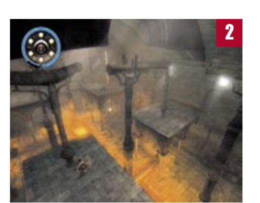

14

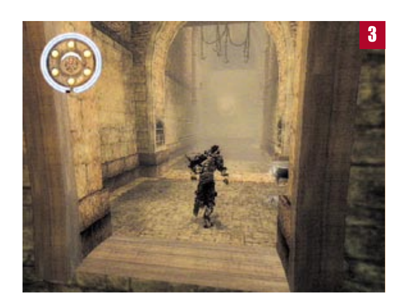
14 MUERTE DE UN PRINCIPE

Saltad **de una columna a otra (1)**, rebotad en el muro y evitad las trituradoras. Tras acabar con los Piratas, esquivad las cuchillas y estacas del suelo y subid por las cornisas, siempre atentos a las sierras. Cruzad el foso de estacas. Esta instalación es **la Forja**. subid por la escalerilla del fondo. Tranquilos, es más fácil de lo que suponéis: debéis conectar las tuberías para que el crisol os abra paso. Si os fijáis en el interruptor que hay en la columna, y mirando hacia él, **colocad cada manivela en esta dirección (2)**:

- **Plataforma superior izquierda:** palanca a la izquierda.
- **Plataforma superior derecha:** palanca a la izquierda.
- **Plataforma inferior izquierda:** palanca a la derecha.
- **Plataforma inferior derecha:** palanca a la derecha.


1


2





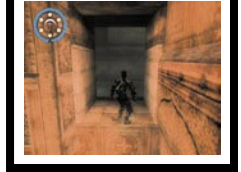
Ahora podéis continuar **a través del hueco abierto por el crisol (3).** A continuación usad la escalerilla y rebotad para alcanzar las plataformas superiores. Una vez en la Prisión, **corred por el muro** para alcanzar el otro extremo, y usad de nuevo una carrera para evitar la trituradora.

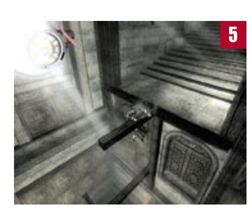
Descended desde la escalerilla a las cornisas. Activad la palanca y corred por el borde del muro para alcanzar las vigas superiores. Recorredlas y saltad desde el borde a las cornisas, **para pasar entre las sierras (4).** Una vez abajo, corred por el muro rebotar y subir a las vigas que conducen a la salida. Bajad por el tapiz del hueco y cruzad el pasillo de la prisión: estáis buscando el camino a la biblioteca, que es accesible corriendo por el muro y rebotando para llegar hasta las vigas. Corred por el muro de enfrente para alcanzar las vigas. Subid por ellas **para alcanzar las escaleras (5).** Destruid la puerta de entrada y usad las palancas tras las estanterías para abrir la salida. Subid por la escalerilla, dispuestos a luchar. Continuad ahora por la izquierda y **moved las estanterías** para rebotar entre ellas y alcanzar las vigas. Valeos de ellas para llegar a las vigas y desde ellas a la zona en ruinas.

El Dahaka irrumpe a través de la vidriera. Por alguna extraña razón esta vez no os da caza, así que aprovechadlo para buscar **la última Cámara de Mejora**. Mientras vuestro acosador está distraído (justo bajo vosotros), usad el borde del saliente para poder alcanzar la cornisa, y desde ella **al entramado de vigas (6).** Desde el final podréis alcanzar una hendidura y bajar al suelo. Recorred los muros, superad los abismos y **alcanzad la barra (7)** que lleva a las escaleras. Corred hacia arriba para llegar a la ventana.

9ª MEJORA

Hay una vidriera justo enfrente de la que ha destrozado el Dahaka. Id hasta ella y entrad por el hueco que hay a la derecha. Entrad y accederéis a la última mejora.

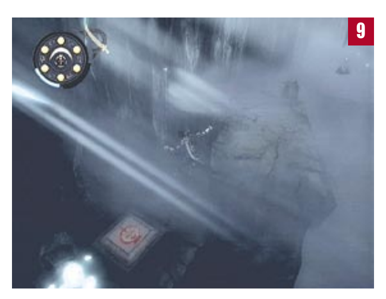









8

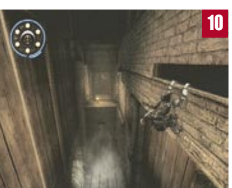

9

En esta zona la visibilidad es nula. **Deshaceos de los enemigos** (8) y bajad por las cornisas. Después recorred el muro para saltar al otro extremo. Al rebotar entre los muros alcanzaréis **la zona superior**. Saltad al otro lado de la plataforma. Hay que buscar el interruptor de la puerta: rebotad desde el muro a las estalactitas, y desde ellas **las plataformas que conducen al resorte** (9).

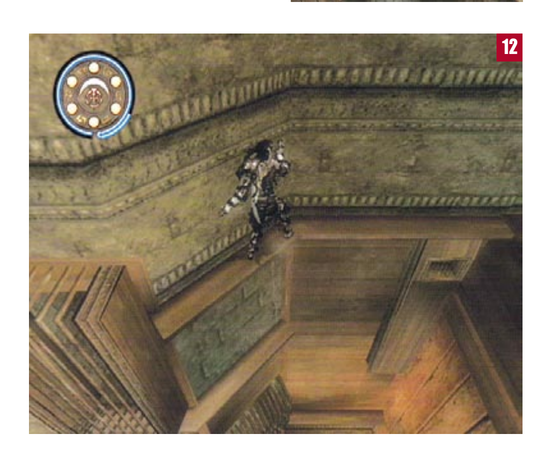
Activad la ralentización y usad las estalactitas para llegar a la puerta. Corred muro arriba, acabad con **las Sombras** y bajad por el agujero para activar el camino de salida. Saltad desde el muro a las cornisas y **recorred el muro por la cornisa** (10) para llegar a la salida. Bajad las escaleras. Salid por el otro extremo y cruzad el muro. Tirad del interruptor del techo. Continuad por el muro donde espera un enemigo, agarrad la cuerda y saltad a la plataforma de las aspas. **Pasad entre sus huecos** y, al final, utilizad las barras para llegar al otro lado.

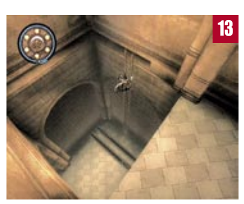
El ataque del Golem (11) os retrasa bastante. Bajad por el tapiz y pasad entre las ruedas para alcanzar la plataforma. Una vez en **el puente de madera**, bajad a la plataforma inferior. La siguiente sala esconde cuchillas deslizantes, topes y una cuchilla giratoria.La salida tiene una cornisa bajo ella: **usadla para descender** (12) a unas vigas, y desde ellas cruzad la gran rueda giratoria. Buscad la viga saliente y saltad desde ella al puesto de vigilancia. Sus salientes de madera os permitirán bajar y colocaros en una buena posición, desde la que saltar a la plataforma central.

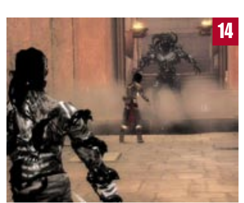
Bajad la escalerilla (13) y cruzad de nuevo la rueda, para llegar a la fuente. Ahora basta con llegar a la **Sala de Acceso** (14).


10


11


12

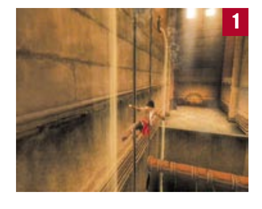

13

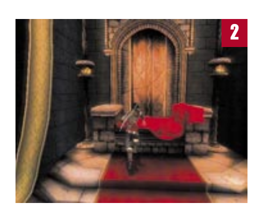

14

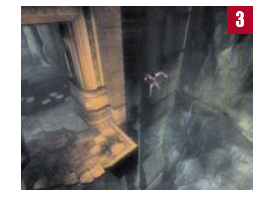
15 DESTINO FINAL

Debéis regresar por última vez al Salón del Trono. Estas trampas os han de ser familiares: evitad las cuchillas **y las trituradoras (1)**, y usad las cornisas para pasad bajo las trituradoras. Por último, activar el interruptor.

Si no habéis pasado por alto ninguna cámara de mejora conseguiréis **la Espada de Agua**. **Buscad el respaldo del trono (2)** y destruidlo. Tras activar la cámara y arrojar a ella a Kaileena, llegaréis a las Cavernas. Subid al saliente y continuad por el muro que véis a la izquierda. Tras una carrera con rebote **llegaréis al próximo saliente (3).** Subíos a la la cornisa e id hacia la izquierda, para llegar a la salida para afrontar **el destino del Príncipe.**







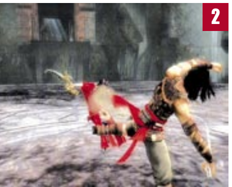
16 LOS FINALES

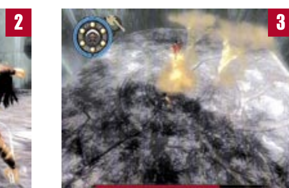
FINAL 1

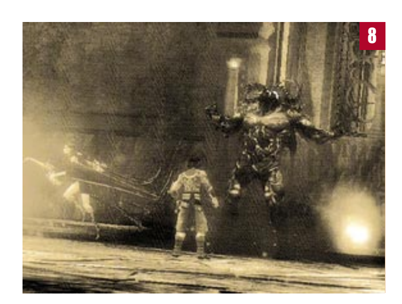
Kaileena es ahora más poderosa que nunca. A sus ataques previos añade ahora el **Ojo de la Tormenta**, que le permite usar el mismo poder que tenéis en vuestra contra. Si lo usa, realizad volteretas de inmediato. Esquivad sus ataques y atacad **con golpes por la espalda (1),** siempre usando la ralentización. Cuando os arroje **torbellinos de arena**, esquivadlos hasta que se desvanezcan, dejando arenas tras de sí. Cuando le quitéis a Kaileena más de la mitad de la salud, os atacará con todos sus combos y **varios torbellinos a la vez (2)**. Procurad no quedaros sin depósitos de arena si queréis mantener su ritmo. Y paciencia, porque se trata de un largo combate.

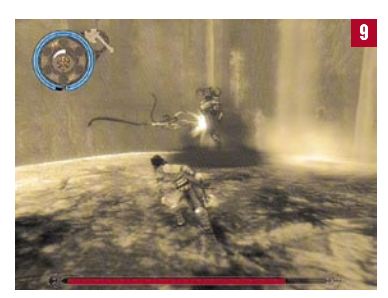
FINAL 2

Que no chicos, que no termina el juego sin luchar contra el Dahaka. Si habéis conseguido la última espada, **lucharéis contra este monstruo en lugar de contra Kaileena (8)**, que prefiere unirse a vosotros. El Dahaka es prácticamente invencible, muy ágil y puede enviaros al otro extremo del escenario de un solo golpe. **Usad el Ojo de la Tormenta** para acertar con tantos golpes como os sea posible, o bien usad Ciclón del Destino cuando os de la espalda. Aunque os alejéis de él **sus tentáculos os atraparán (9).** Es prioritario arrebatarle energía suficiente como para desorientarlo y que Kaileena os ayude: cuando El Dahaka **se agarre al borde del abismo,** atacad con toda vuestra furia para poder acabar con él. ¡Toda una proeza!









TÉCNICAS DE LUCHA

TÉCNICAS DE ARMAS SIMPLES

MANO DERECHA

■	Mandoble Simple
■, ■	Mandoble Doble
■, ■, ■	Mandoble Triple
■, ■, ■, ■	Mandoble de Furia
(Enemigo en tierra) + ■	Furia de Asha
(Mantener) ■	Ataque con Espada Derecha

MANO IZQUIERDA

▲	Agarrar
(Mantener) ▲	Escudo Humano
▲, ✖	Coger Enemigo
▲, ■	Coger y Cortar
▲, ▲	Coger y Lanzar
▲, ● (repetidamente)	Estrangular
▲, ● (enemigo debilitado)	Robar arma y matar

ACROBACIAS

(Hacia enemigo) ✖, ✖	Rebotar en enemigo
(Hacia enemigo) ✖, ■	Mandoble Aéreo
(Hacia enemigo) ✖, ■, ■	Aterrizar y Cortar
(Hacia enemigo) ✖, ▲	Patada Aérea
(Hacia enemigo) ✖, ●	Mandoble Aéreo
(Hacia enemigo) ✖, ●, ●	Aterrizar y robar arma

DEFENSA

(Mantener) **R1**	Bloquear
(Mantener) **R1** + ■	Contraataque
(Mantener) **R1** + ▲	Devolver Patada
●	Coger Arma

TÉCNICAS DE ARMAS DOBLES

MANO DERECHA

■	Mandoble Simple
■, ■	Mandoble Doble
■, ■, ■	Mandoble Triple
■, ■, ■, ■	Mandoble de Furia
■, ▲	Rencor de Orontes
■, ▲, ▲	Ira de Zoroastro
■, ■, ▲	Cólera de Ptolomeo
■, ■, ▲, ▲	Indignación de Cyrus
■, ■, ▲, ▲, ▲	Enfado de Darius
■, ■, ▲, ▲, ■	Represalia de Azad
■, ■, ▲, ▲, ■, ■	Represalia furiosa de Azad
■, ■, ■, ▲	Desquite de Ahriman
■, ■, ■, ▲, ▲	Venganza de Mithra
(Enemigo en tierra) ■	Furia de Asha
(Mantener) ■	Ataque Especial

ACROBACIAS

(Hacia enemigo ✖, ✖)	Rebotar en enemigo
(Hacia enemigo ✖, ■)	Mandoble aéreo
(Hacia enemigo ✖, ■, ■)	Aterrizar y Cortar
(Hacia enemigo ✖, ▲, ▲)	Patada Aérea
(Hacia enemigo ✖, ●)	Lanzamiento de Arma

MANO IZQUIERDA

▲	Brisa Angustiosa
▲, ▲	Ráfaga Desgraciada
▲, ▲, ▲	Vendaval Miserable
▲, ■	Torbellino Doloroso
▲, ■, ■	Remolino Olvidado
▲, ■, ■, ■	Remolino Furioso Olvidado
▲, ■, ■, ▲	Tornado Pestilente
▲, ■, ■, ▲, ▲	Ciclón Hostil
▲, ▲, ■	Tormenta de Dolor
▲, ▲, ■, ■	Tempestad Agónica
▲, ▲, ■, ■, ■	Tempestad Furiosa
▲, ▲, ■, ■, ▲	Huracán Penitente
▲, ▲, ■, ■, ▲, ▲	Tifón Tormentoso
(Manteniendo ▲ con espada)	Ataque espada izquierda
(Manteniendo ▲ con hacha)	Ataque con hacha izquierda
(Manteniendo ▲ con maza)	Ataque con maza izquierda
(Manteniendo ▲ con daga)	Ataque con daga izquierda

DEFENSA

(Mantener) **R1**	Bloqueo
(Mantener) **R1** + ■	Contraataque
(Mantener) **R1** + ▲	Devolver Corte Doble
●	Arrojar Arma
(Mantener ●)	Ataque Lanzar Arma

↘TÉCNICAS DE MOVIMIENTO

✖	Saltar	(Hacia la pared) ▲	Patada de Muro
✖, ■	Salto con Mandoble	(Carrera hacia arriba) ■	Caída del Ángel
✖, ▲	Salto con Patada	(Carrera hacia arriba) ■, ■	Remate Caída del Angel
(Pulsar Pad + ✖)	Rodar	(Carrera hacia arriba) ▲	Ataque giro de Espada
(Pulsar Pad + ✖ ■)	Girar y Pinchar	(Hacia columna) ■	Trituradora de Columna
(Hacia la pared) ✖	Salto de muro y Acrobacia	(Hacia Columna) ▲	Patada de Columna
(Hacia la pared) ■	Ataque sobre muro en picado		

■ EXTRAS, SECRETOS Y CURIOSIDADES

• GALERÍA DE ARMAS:
Las características de cada arma quedan descubiertas cada vez que obtengáis un arma secundaria de un rival. Podréis conocerlas en el Menú Principal, en la sección de Armas.

• GALERÍA DE VÍDEOS:
Desbloquear todas las secuencias para disfrutar de ellas cuantas veces queráis.

• CÓMO SE HIZO:
El proceso de creación del juego junto a la historia de la saga y de Jordan Mechner, su creador **(1)**.

• GALERÍA DE PERSONAJES Y ESCENARIOS:
Existen cincuenta ilustraciones ocultas en los cofres repartidos por todos los escenarios **(2)**.

• GALERÍA DE ILUSTRACIONES:
Esta selección de ilustraciones e imágenes de desarrollo es accesible tras completar el juego, pero bajo el final alternativo **(3)**.

• ARMAS SECRETAS
Son cinco armas secundarias, muy eficaces e indestructibles. Eso sí: si os deshacéis de ellas no podréis recuperarlas. Buscadlas en estos lugares:

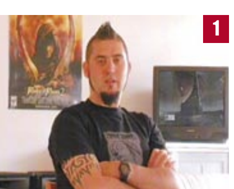
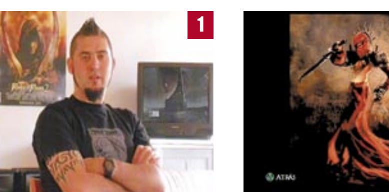
1 - Palo de Jockey
DÓNDE: Sala de Acceso
Junto a la entrada a la Cámara de Mejora de Salud, en la Sala de Acceso. Moved la palanca del centro una segunda vez y bajad por los bloques de piedra.

2 - Oso de Peluche
DÓNDE: Torre Mecánica
En la parte media, en el Pasado, veréis una cascada como ésta. Bajad por el hueco y encontraréis un armero con el osito.

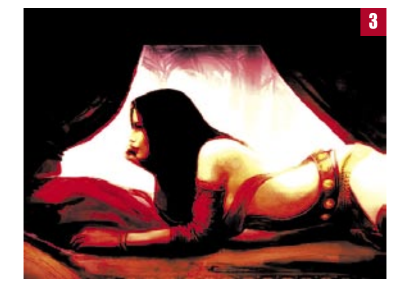
3 - Espada de Luz
DÓNDE: Cavernas
Tras abrir la puerta de salida, bajo la niebla (el interruptor no está lejos), seguid el sendero hasta llegar a un agujero.

4 - Flamingo
DÓNDE: Torre Vegetal
Se encuentra en la zona de balconadas, en el presente. Buscad un interruptor en forma de tirador, en el techo y debajo encontraréis la espada.

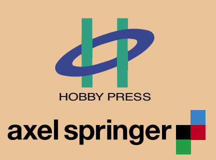
5 - Puño de Rayman
DÓNDE: Catacumbas
Girad a la derecha desde las escaleras, y luego saltad a la izquierda. El Puño se encuentra en el armero, frente a la verja **(4)**.



1


2

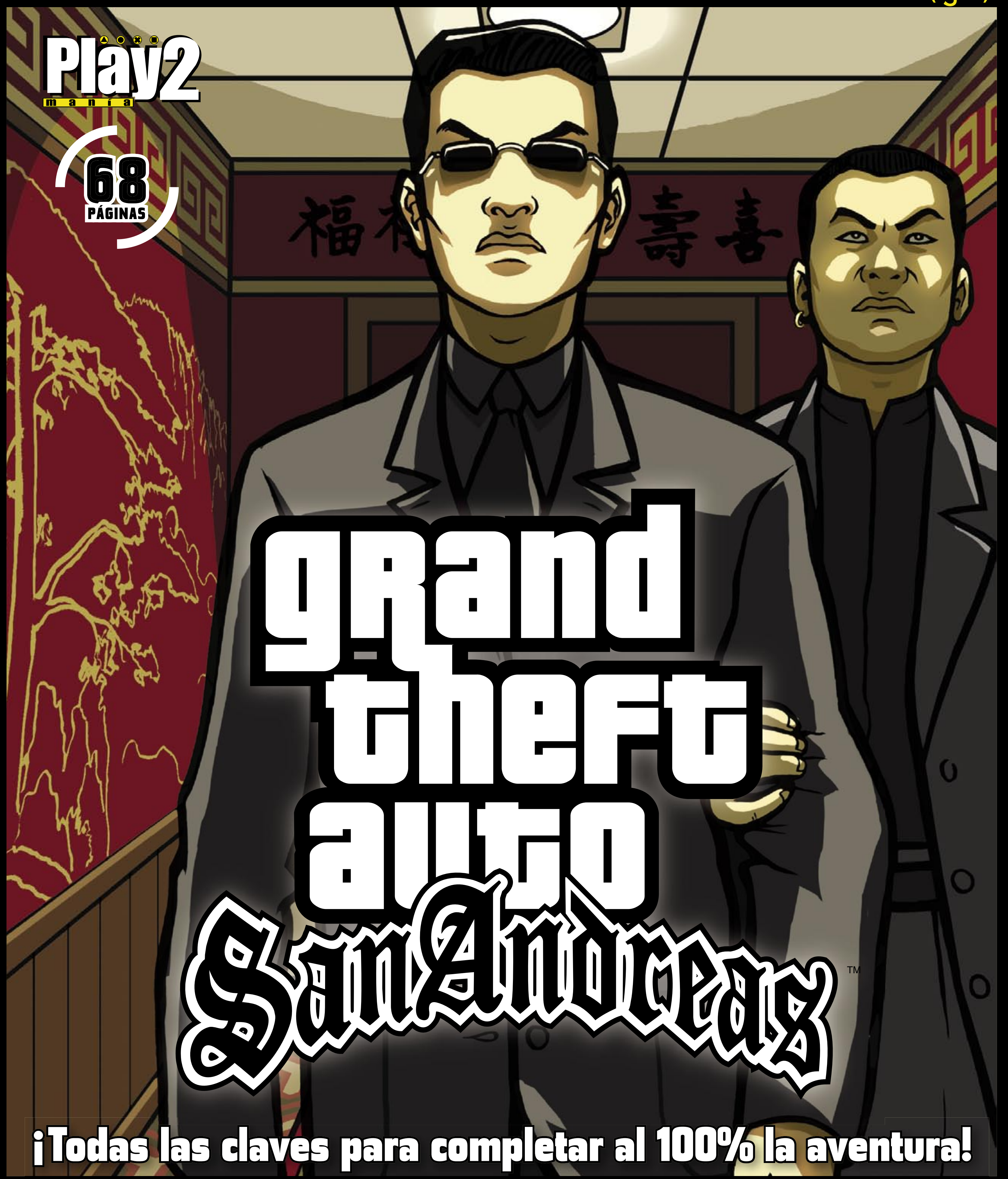

3


4



Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía Nº 72

GUÍA DE ESTRATEGIA CON TODOS LOS SECRETOS (y II)



Las misiones de San Fierro, El Desierto, Las Venturas y Regreso a Los Santos • Mapas • Trucos, secretos y curiosidades

GUÍA COMPLETA
GTA SAN ANDREAS
(2ª parte y última)



ADVERTENCIA PARA LOS LECTORES

Grand Theft Auto San Andreas es un juego recomendado exclusivamente para mayores de 18 años. Con el fin de completar la guía más útil para los usuarios, nos hemos visto obligados a describir con claridad todas las acciones y posibilidades que ofrece el juego. Por tanto queremos dejar claro que esta guía está dirigida única y exclusivamente a un público adulto que pueda hacer un uso responsable de este juego.

sumario







El Mapa

San Andreas es el nombre de un gigantesco estado en el que encontrarás tres gigantescas ciudades, cientos de kilómetros cuadrados de campo y desierto y lagos y mares para aburrir. En cualquier caso, para que no os perdáis el más mínimo detalle del estado, aquí os dejamos el mapa completo con los principales puntos de referencia que no debéis dejar de visitar.



Lugares de interés

- Piso franco
- Hospital
- Comisaría
- Tienda de bombas
- Armería
- Pay`n´Spray
- Tuning para coches
- Locales de apuestas
- Tienda de tatuajes
- Barbería
- Gimnasio
- Bares / Clubs
- Estación de tren
- 24 / 7

Restaurantes y Tiendas

- Burguer Shot
- Well Stacked
- Cluckin´Bell
- Binco
- Didier Sachs
- Prolaps
- Sub Urban
- Victim
- Zip

Modo 2 jugadores

- Modo 2 jugadores con libertad de movimiento
- Modo 2 jugadores masacre



San Fierro

La zona

Es una "adaptación" de San Francisco, con muchos lugares turísticos que deberías visitar: su colosal puente, las tiendas hippies, la zona residencial...

Restaurantes y Tiendas

- Burguer Shot
- Well Stacked
- Clunckin'Bell
- Binco
- Didier Sachs
- Prolaps
- Sub Urban
- Victim
- Zip

Lugares de interés

- Piso franco
- Hospital
- Comisaría
- Tienda de bombas
- Armería
- Pay`n´Spray
- Tuning para coches
- Locales de apuestas
- Tienda de tatuajes
- Barbería
- Gimnasio
- Bares / Clubs
- Estación de tren
- 24 / 7

Tras dejar atrás el campo con The Truth en una destartalada furgoneta, CJ llega a San Fierro una acogedora ciudad en la que tienen lugar los mayores festivales hippies del universo, y que además acoge el mayor barrio chino de todo San Andreas. Además, abundan las calles empinadas, los tranvías y como siempre... los "trapicheos".

01. Antes de empezar las misiones



01

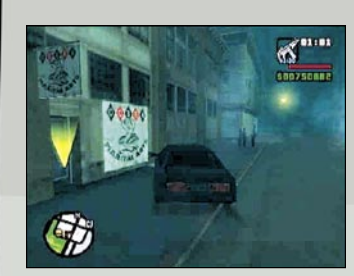

02

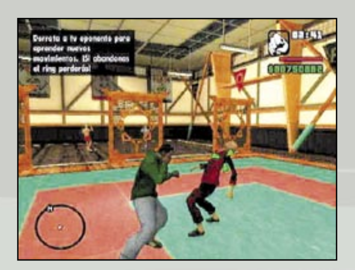

03

Durante el camino hacia el garaje, puedes entretenerte con la charla entre Carl y su "pirado" copiloto. Una vez llegues a la señal en el mapa, dará por terminada la misión que empezó en el campo y tendrás un poco de libertad **(01)** para recorrer esta nueva ciudad. Antes de adentrarte en las nuevas misiones, puedes pasarte por las tiendas de ropa y los tatuajes para ver qué tienen de nuevo. También puedes comprar algunas casas **(02)** para aumentar el porcentaje visto del juego.
Cuando te hayas cansado de recorrer las calles de San Fierro **(03)**, avanza hasta la señal CJ en el mapa.

Gimnasio San Fierro

Avanza hasta el gimnasio que aparece marcado en el mapa y sométete a otro duro entrenamiento. En este gimnasio encontrarás los mismos aparatos para hacer ejercicio; la novedad radica en que te enseñarán golpes de artes marciales. Habla con el entrenador y si estás en forma te dejará que entrenes con él.







02. CJ 01: Wear Flowers in your head

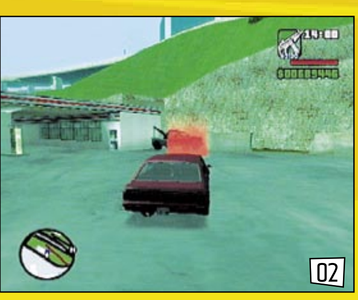
Al llegar al lugar saltará una escena de video bastante... entretenida **(01)**. De nuevo con el control de Carl, sube en el coche y ponte manos a la obra para buscar a los mecánicos. Sigue la señal azul en el mapa para localizar al primero de los mecánicos: Jethro **(02)**. Sigue la conversación que tendrán piloto y copiloto en el coche si te quieres enterar de la historia de tus futuros empleados. Una vez tengas a Jethro en el coche dirígete al Hospital, marcada en el mapa con una cruz roja (como no). Tras la "paranoia" sin sentido, sigue de nuevo la señal azul en el mapa para recoger a Dwaine, el segundo mecánico que ahora trabaja en un puesto de perritos **(03)**.



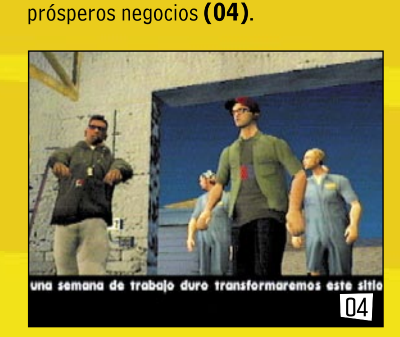
01

Tras la escena de video con el sujeto en cuestión Jethro volverá a "fliparse" y te pedirá que te dirijas a la comisaría. Obedece y sigue la marca azul en el mapa para llegar al lugar. Una nueva escena nos dará paso a la búsqueda del siguiente sujeto "Cero"; pon rumbo a la marca en el mapa... a ver que pasa ahora. Una vez hayas recogido a este genio dirígete de nuevo al garaje.
Al entrar en el garaje Kendal te dará una nueva oportunidad para hacer dinero: comprar locales y convertirlos en prósperos negocios **(04)**.

Cuando termine la escena, sal del garaje y recibirás una llamada de Cero **(5)**, el genio de la electrónica, comentándote que el casero quiere deshacerse del local donde tiene su tienda. A partir de este momento puedes hacer dos cosas. Seguir con las misiones de CJ o ir a la marca Z en el mapa, y comprar la propiedad, que ahora sí está en venta. Si tienes dinero suficiente cómprala; al hacerlo, recibirás otra llamada de Cero y se habilitarán sus "encarguitos". Si no tienes dinero para comprar el local sigue avanzando con las misiones de CJ.


02


03

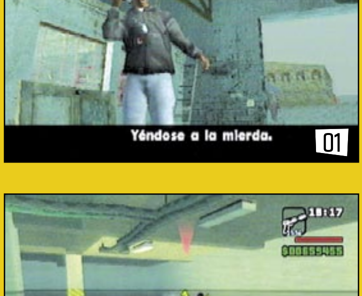


04


05

03. CJ 02: 555 We Tip

Al entrar de nuevo en el garaje tendremos nuevas noticias del siempre indeseable y retorcido oficial Tenpenny **(01)**. Parece ser que tiene preparado un nuevo trapicheo de los suyos: colocar "algo" en el maletero del coche de una respetable personalidad. Mejor no preguntar... pero seguro que no es nada bueno. Avanza hasta el clásico punto amarillo en el mapa, que indica la posición del hotel **(02)**. Se encuentra en el centro de la ciudad. Pisa la marca roja en la calle y verás una nueva escena de video. Tendrás que seguir al aparca coches hasta el parking y liquidarlo para suplirle en su puesto de trabajo momentáneamente **(03)**. Utiliza cualquier arma que tengas, incluso los puños y procura que no haya nadie en el garaje para verte. Después pasa por encima del icono de la camiseta y aparecerás vestido para la ocasión. Disfrazado de "Zipi-Zape", regresa al lugar donde están el resto de aparcacoches y espera en la cola a que aparezca el Fiscal. Procura que ninguno de los aparcacoches se monte en ese coche o dará por finalizada la misión. Una vez estés en el interior del coche, vuelve al garaje de CJ **(04)** para que coloquen la mercancía en el maletero. Cuando esté el coche listo, regresa con él al aparcamiento de los aparcacoches procurando que no reciba ningún daño o tendrás que volver al garaje. Apárcalo en la señal roja y acto seguido avanza hasta la señal roja en la calle para que de comienzo una nueva escena de video **(05)**. Al cumplir esta misión, automáticamente tendrás disponible en el ropero de todas tus casas el traje de aparcacoches, imprescindible para desempeñar este tipo de trabajo (de forma totalmente opcional).



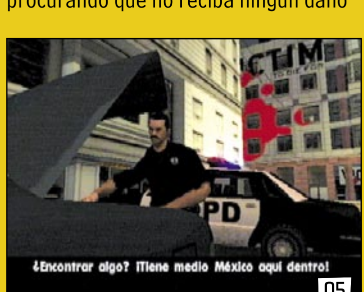
01


02


03



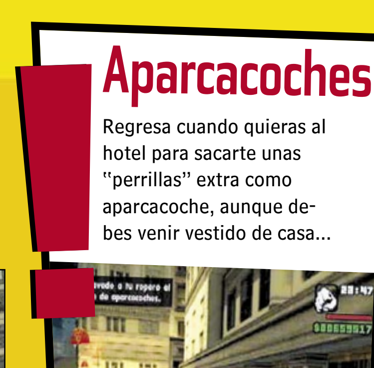
04



05

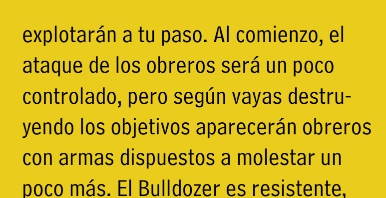
Aparcacoches

Regresa cuando quieras al hotel para sacarte unas "perrillas" extra como aparcacoche, aunque debes venir vestido de casa...



04. CJ 03: Deconstruction

Al entrar de nuevo en el taller de CJ, Kendl llegará hecha una furia **(01)**. Durante la escena de video observa las instrucciones que aparecerán en pantalla. Tendrás que destrozar todos los módulos prefabricados y eliminar al capataz de la obra **(02)**. Lo harás con la ayuda de un Bulldozer. La obra está en el solar detrás del garaje. Los módulos a destruir se encuentran marcados en el mapa como puntos verdes. Nada más subir en la máquina, los obreros se dirigirán hacia ti para pararte los pies como sea **(03)**. Ignórales, o machácales, y dedicate sólo a destruir los puntos verdes. Tendrás que tener cuidado con los barriles rojos que hay junto a algunos prefabricados ya que explotarán a tu paso. Al comienzo, el ataque de los obreros será un poco controlado, pero según vayas destruyendo los objetivos aparecerán obreros con armas dispuestos a molestar un poco más. El Bulldozer es resistente,



Las llamadas de César

Cada cierto tiempo recibirás una llamada al móvil de César avisándote de unos trabajitos opcionales, que no cuentan para conseguir el 100%, pero si te darán algo de dinero. Serán persecuciones en moto a través del campo y se pueden hacer los miércoles y los sábados.

En el mapa aparecerán marcados con un punto rojo. Procura llevar un vehículo potente para hacerle polvo y un buen arsenal para dispararle en marcha. Aunque las recharces, podrás interceptar al mensajero cuando esté de vuelta con el dinero los lunes y los viernes...







01



02


03



04

Autoescuela - Back to School







Tras realizar la tercera misión de CJ podrás acceder a la autoescuela. Aparecerá marcado en el mapa con el icono en forma de S roja. Avanza hasta allí y supera los 12 test para conducir mejor y obtener recompensas.

•**El 360.** Aprieta ■ y **X** a la vez y presionar ← o → con el stick analógico izquierdo. Tienes que dar una vuelta rápido y sin tirar los pivotes para conseguir el certificado.

•**El 180.** Tienes que acelerar a fondo y apretar **R1** para hacer un giro alrededor de la hilera de pivotes. Acto seguido aparca en la marca para superar la prueba.

•**Derrape y parada.** Avanza recto hasta la primera curva (puedes eligir que sea a izquierda o derecha); presiona **R1** para derrapar y haz contravolante para recolocarte.

•**Pinchazo y control.** Tendrás que controlar el coche cuando reciba los pinchazos en las ruedas. Dirígelo sin giros bruscos hasta el final (marcado por los pivotes).

•**Vuelta rápida.** Se trata de un circuito en forma de elipse. Tendrás que dar cinco vueltas lo más rápido posible sin salirte del circuito y en menos de 40 segundos.

•**Esquiva los conos.** Conduce entre los conos sin tocarlos, hasta llegar a un cono al que tendrás que negociar con una vuelta de 180 grados, presionando **R1**. Regresa por donde has venido, y procura no tocar los conos.

•**El 90.** Esta vez tendrás que aparcar entre los dos coches. Necesitarás paciencia y maña. Intenta colocar el morro de tu coche a la altura de la primera rueda del coche de la derecha y gira a la izquierda para aparcar.

•**A dos ruedas.** Utiliza la rampa para que el coche quede a dos ruedas y avanza hasta la marca roja. Pega el coche a la pared y acelera a fondo hasta que entres en la rampa; procura que no toque la carrocería con el asfalto o te penalizarán. Acelera a tope y justo cuando saltes la rampa suelta el acelerador y tantea con el stick izquierdo.

•**Gira y sigue.** Tendrás que realizar el primer tramo del circuito marcha atrás (pulsa **R2** y **L2** para mirar atrás); al llegar a la curva da un volantazo y acelera con **X** para avanzar el siguiente tramo.

•**Técnica de detención.** Colócate detrás del coche que hay frente a ti y dale un golpe con el faro derecho en el lado izquierdo de su maletero. Así hará un trompo; procura estar cerca cuando pare... y listo.

•**Alley oop.** Tendrás que hacer un tirabuzón en el aire con el coche. Acelera a fondo y coge la rampa por uno de los dos laterales; suelta el gas cuando estés en el aire y controla con el stick izquierdo la posición del coche.

•**Paseo por la ciudad.** Se trata de una prueba de habilidad al volante, tendrás que llegar hasta la zona marcada en el mapa y volver sin que el coche sufra ningún daño... No es difícil, pero requiere varios intentos.

Podrás regresar en cualquier momento para sacar la licencia de oro en todas las pruebas; al terminar los 12 certificados con bronce aumentarás el nivel de conducción y siempre habrá cerca de la entrada un **Super GT**. Si obtienes los 12 certificados de plata tendrás el coche **Bullet**. Por último, si obtienes los 12 certificados de oro conseguirás el coche **Hotknife**.







así que no te preocupes por los impactos. Al eliminar todas las casetas **(04)**, verás al capataz en uno de los retretes de obra. Empuja con el bulldozer su WC hasta la zanja que hay más adelante **(05)**, y súbete en la hormigonera y ponla sobre la zona roja **(06)** y prueba superada. Acto seguido, recibirás una nueva llamada telefónica **(07)**.







TIENDA DE ROPA Victim

Una tienda que mezcla ropa informal con modelos elegantes. Eso sí, a partir de ahora tu bolsillo lo va a notar.

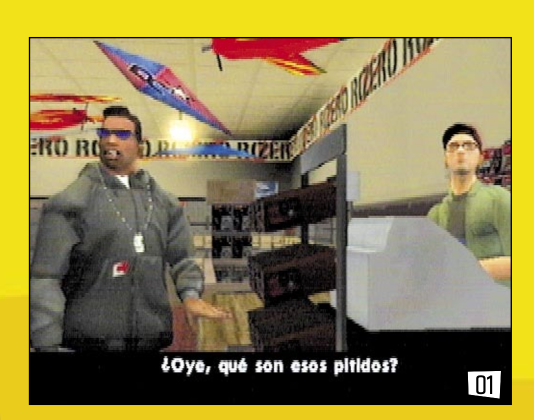
Prenda	Precio	Respeto	Sex Appeal
Torso			
Chaq. capucha	75$	+17	+15
Chaqueta gris	1620$	+20	+25
Chaqueta negra	300$	+10	+20
Chupa	320$	+17	+15
Pelliza vaquera	320$	+15	+10
Camisa hawaiana	200$	+7	+13
C. hawaiana azul	300$	+7	+13
Chaq. de sport	450$	+13	+17
Camis. Madd Tagg	30$	+5	+5
Camis. Green Tag	30$	+5	+5
Camis. Loc-Down	200$	+5	+5
Camis. Loc-Down	300$	+5	+5
Piernas			
Pantalón cuero	875$	+8	+8
Perneras cuero	80$	+0	+0
Pantalón gris	800$	+8	+10
Pantalón gris	800$	+8	+10
Vaqueros cortos	1000$	+9	+7
Calzado			
Botas vaqueras	500$	+4	+5
Botas motorista	145$	+3	+3
B. piel serpiente	1000$	+5	+5
Cadenas			
Cadena plata	450$	+2	+1
Cadena oro	550$	+2	+2
Relojes			
Gnocchi oro	1500$	+1	+2
Gnocchi plata	3000$	+2	+2
Complementos			
Gafas negras	500$	+2	+2
Gafas tint. ver.	400$	+2	+2
Gorros			
Boina roja	900$	+1	+3
Boina negra	900$	+1	+3
Gorra negra	40$	+2	+0
Gorra neg. atrás	40$	+2	+0
Gorra neg. lado	40$	+1	+0
Gorra neg. incl.	40$	+1	+0
Gorra neg. levan.	40$	+1	+0



Asegúrate de tener ahorrado algo de dinero antes de entrar a comprar.

05. Zero 01: Air Raid

Rec.: 3000 $



01



02



03

Las misiones de Zero comenzarán cuando compres el local de este personaje tras la misión de CJ "Wear Flowers In Your Hair". Para ello tendrás que tener ahorrados 30000 $ o sino esperar a reunir esa cantidad.Tras comprarlo, al entrar en el local, verás en una escena de video al bueno de Zero un poco preocupado **(01)**. Tendrás que ayudarle con un viejo enemigo... Al recuperar el control de CJ te encontrarás en el tejado del local al lado de una metralleta automática. Parece que han preparado un ataque en toda regla con mini aviones. Lo que tendrás que hacer es abatir a todos los aviones antes de que bombardeen las torres de transmisión del tejado **(02)**. Para ello, no dejes de disparar (presiona **L1** todo el rato) a la vez que controlas los aviones enemigos en el mapa. Si destruyen un transmisor no pasa nada pero si destruyen el segundo tendrás que centrarte para que el tercero no explote. Fija la mira en él y dispara sin cesar a todo lo que se acerque. Puede que te lleve más de un intento, de modo que tendrás que tener un poco de paciencia...

06. Zero 02: Supply Lines

Rec.: 5000 $

Tras ver la "humillación" de Zero **(01)**, tendrás que manejar una avioneta de aeromodelismo para cargarte a 5 repartidores de maquetas de la tienda de Berkley. Aparecen marcadas en el mapa con un punto rojo **(02)** y pueden ir en dos medios de transporte: o bien furgonetas, o bien motos. La mecánica es siempre la misma: dispara al vehículo para que salgan y después remátalos disparando con **L1**. También puedes probar a darles con las hélices de la avioneta, pero en ese caso ten cuidado para que no te disparen y que el avión no explote. También puede darse el caso de que no bajen del vehículo y aceleren. Si es así, tendrás que reventar el vehículo a disparos **(03)**, pero ten cuidado que también dispararán ellos de lo lindo.

No hay tiempo cronometrado para superar esta misión; lo que si tendrás es una barra que indica el nivel de combustible de la maqueta. Procura acabar con los cinco antes de que se agote esa barra. Para ahorrar tiempo, nada más despegar gira a la izquierda, aproximadamente 90º y te encontrarás una furgoneta y cerca una moto. Despacha primero a la furgoneta y después la moto; estos dos primeros se bajarán del vehículo y te harán frente. El tercero lo encontrarás relativamente cerca y se trata de otra furgoneta que, en esta ocasión, tendrás que reventar. Los dos que quedan están más lejos: otra furgoneta **(04)** y otra moto.

Si la avioneta ha perdido demasiado combustible y sabes que no te dará tiempo a terminar la misión con éxito, puedes mantener presionado ● para que el aparato explote y volver a empezar desde la tienda de Zero.

Cuando termines con los repartidores, todavía te quedará una pequeña sorpresa: regresar a la tienda de Zero con la avioneta de una pieza, así que sé rápido y asegúrate de tener combustible suficiente para la vuelta a casa **(05)**.



01



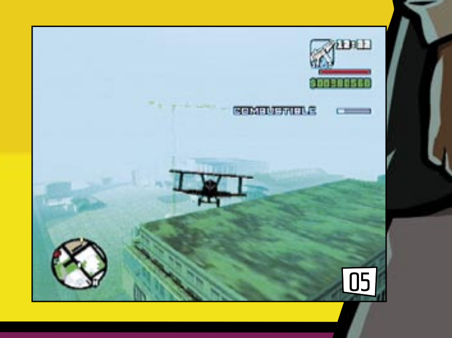
02



03



04



05

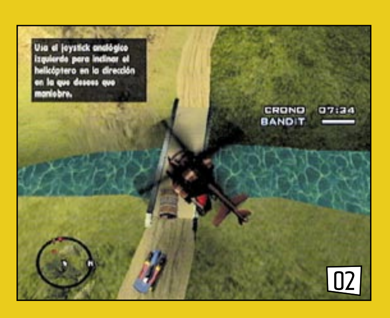
07. Zero 03: New Model Army

Rec.: 7000 $

Parece que Zero va a plantar cara de una vez a Berkley. Pero no te creas que será con las manos, será con cacharros de radiocontrol **(01)**.
Una vez en tierra de nadie tendrás que pilotar una maqueta de helicóptero y Zero manejará un coche. Con ■ bajas y con **X** subes; con **L2** y **R2** giras la cabina a la izquierda y derecha, y con el stick harás que el aparato avance y hacia tras que retroceda pulsando ⬆ o ⬇. Pulsa ● para activar el imán y conseguir que el helicóptero ayude al coche de Zero a llegar a la base enemiga. Lo que debes hacer es quitar todos los obstáculos **(02)** con el helicóptero para que el coche pueda avanzar. Incluso tendrás que coger planchas metálicas para formar puentes o bombas para destruir a los tanques de Berkley.
Cada unidad tiene "dos vidas" extra; lo que te debe preocupar es el cronómetro. Para que te sea más fácil, procura deshacerte primero de todos los tanques, que para abrirle el camino ya habrá tiempo. Éstos se encuentran marcados en el mapa como un punto rojo. Para lanzar la bomba fíjate en que la sombra del helicóptero esté sobre el objetivo. También puedes intentar destrozar al helicóptero enemigo que está bloqueando el camino, pero es menos importante. Antes de quitar los bidones, avanza hasta la base para recoger planchas metálicas y colócalas por encima de los riachuelos **(03)**. Tendrás que anticiparte siempre a los movimientos del coche, por lo tanto deja los bidones para el final.
Una vez termines, la propiedad será por fin tuya y te aportará una cantidad de dinero, de modo que no te olvides de pasar para recogerlo. El tope que puede acumular la tienda es de 5000 $.



01



02



03

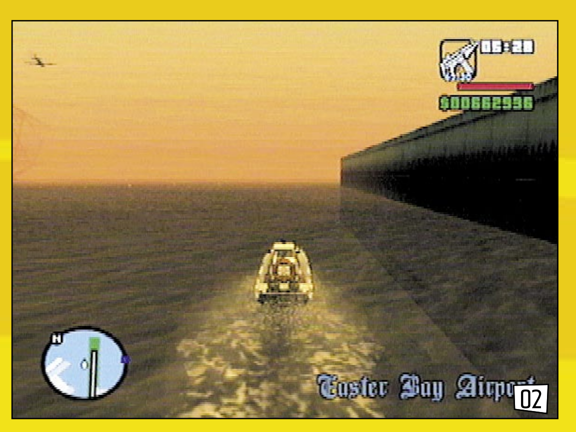
08. Tríada 01: Photo Oportunity

Rec.: Respeto +

Estas misiones aparecerán en el garaje de CJ, pero bajo otro símbolo de color rojo; para empezar, pisa la marca roja y recibirás una llamada de César **(01)**. Parece que tendrás que dar un largo paseo hacia el Sur...
Monta en algún coche y llega hasta la marca azul indicada en el mapa. si te quieres ahorrar el camino por carretera, avanza hasta el aeropuerto para poder coger una lancha en uno de los embarcaderos del lateral. Llegarás a la marca azul del mapa mucho más rápido por el agua más rápido que por tierra **(02)**. Desde allí, sube al coche de César y conduce hasta Angel Pine... esta vez no podrás atajar por el agua; aparecerá una señal amarilla en el mapa y te tocará "chupar" unos cuantos kilómetros al volante **(03)**. Aparca en el lugar indicado y sube al tejado; sigue a César hasta la marca roja, donde comenzará realmente la misión (hasta ahora sólo ha sido paseo de un lado a otro de San Andreas).
Tendrás que subir a la azotea de una casa baja y fotografiar desde allí la cara de cuatro individuos, que son quienes manejan los chanchullos de narcotráfico en el estado de San Andreas. Todos vienen en coche, tienes que esperar a que se bajen del vehículo para poder fotografiarles bien la cara. Con **L2** y **R2** controlas el zoom de la cámara y con ● o **L1** sacas la foto. Al terminar de fotografiar a cada uno de los sujetos **(04)**, aleja el zoom de la cámara por completo para ver por dónde viene el siguiente. De todas formas te decimos donde encontrarlos. Los dos primeros aparecen justo en frente de donde está mirando CJ por el objetivo de la cámara, es decir, el parking de un restaurante. Los dos siguientes aparcarán »



01



02



TIENDA DE ROPA
Zip

La calidad y el estilo de sus prendas no es la adecuada para CJ, pero sus precios son de los más baratos.

Prenda	Precio	Respeto	Sex Appeal
Torso			
Anorak azul	65$	+5	+5
Anorak negro	65$	+5	+5
Camiseta a rayas	10$	+5	+5
Camisa marrón	40$	+5	+10
Camisa azul cel.	40$	+7	+10
Camisa amarilla	40$	+7	+10
Camisa gris	40$	+7	+10
Camisa escocesa	20$	+3	+0
Camis. Zip. cre.	35$	+0	+5
Camis. Zip gris	35$	+0	+5
Chaq. vaquera	90$	+10	+20
Camiseta bolos	70$	+7	+13
Piernas			
Khakis beiges	150$	+10	+7
Khakis oliva	150$	+10	+7
Khakis negros	150$	+8	+8
Khakis azules	150$	+8	+7
Bermudas beiges	80$	+6	+3
Bermudas azules	80$	+6	+3
Calzado			
Botas grises	125$	+5	+5
Botas rojas	135$	+5	+5
Botas marrones	115$	+2	+4
Botas excursión	110$	+4	+2
Cadenas			
Cadena de oro	100$	+2	+1
Collar de oro	350$	+2	+2
Relojes			
Zip azul	100$	+2	+2
Zip oro	220$	+2	+2
Complementos			
Gafas negras	100$	+2	+2
Gafas marrones	150$	+2	+2
Gorros			
Gorro negro	20$	+2	+2
Gorro a cuadros	20$	+2	+2
Gorra	40$	+1	+0
Gorra atrás	40$	+	1 +0
Gorra de lado	40$	+1	+0
Gorra inclinada	40$	+1	+0
Gorra levantada	40$	+1	+0



Si quieres ganar respeto y Sex Appeal, será mejor que acudas a otra tienda.

» en el lateral derecho del restaurante. El primero es Ryder, el segundo es T-Bone y los otros dos no los conoce nadie. Si una vez que te reúnes con César fallas en alguna de las fotos, podrás ahorrarte tener que repetir todo el viaje hasta Angel Pine. Para ello regresa a San Fierro, activa de nuevo la misión, y aprieta en la cruceta a la ➔ en el primer vehículo que montes.



03

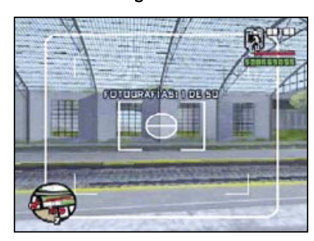


04

Fotos en San Fierro

A partir de ahora podrás realizar 50 fotos en lugares especiales de San Fierro. Al final de esta guía encontrarás la localización de todas las 50 fotos; no obstante, si no quieres ayuda, te daremos una pista: si te pones a las 12:01 de la noche a mirar la ciudad desde un lugar alto, verás los 50 lugares iluminados...





09. Tríada 02: Jizzy

Rec.: 3000 $ / Respeto +

Al llegar al garaje de CJ, verás a Wu Zi Mu dentro y te dará información sobre los tipos que fotografiaste antes **(01)**. Tras la escena dirígete al club que dirige Jizzy, que está muy cerca del puente que une San Fierro con el Norte, aparece ahora en el mapa la señal de "El Loco Sindicate" como una especie de cabeza azul **(02)**.
Tras la escena de video, en la que conocerás a Jizzy, dará comienzo la misión: tendrás que averiguar quien está haciendo daño a sus "amiguitas". En primer lugar acompaña a la chica de Jizzy hasta el hotel en su coche **(03)**. Ten cuidado de no dañar el coche y avanza hasta la señal amarilla.
Al dejar a la "moza" en el hotel, CJ llamará a Jizzy y dará comienzo la segunda parte de la misión: tendrás menos de 2 minutos para localizar a un chulo que está "levantando" a una de las chicas de Jizzy. Acaba con él **(04)** y vuelve al "chulomóvil".
Una nueva llamada de Jizzy te informará que está maltratando a otra de sus chicas. Tras la llamada aparecerá la barra de vida de la chica en la pantalla. Llega hasta ella **(05)** antes de que el contador de vida llegue a cero y deshazte de los que la están "cascando". Es fácil: utiliza armas de fuego (si vas con toda la vida no tendrás problema).
Una nueva llamada de Jizzy nos alertará de otro problema: avanza de nuevo hasta el hotel donde dejaste a la primera chica y rescátala de las garras de su "salvador". Tendrás que seguir al predicador y al coche que le escolta y eliminarlos **(06)**. Ponte a su altura, pulsa **L2** o **R2** para mirar a los lados y dispara con **L1**. Cuando te deshagas del guardaespaldas, céntrate en la limusina... pero sin prisas. Una vez liquidado, tendrás un nivel de búsqueda de dos estrellas, así que deja atrás a la "poli".

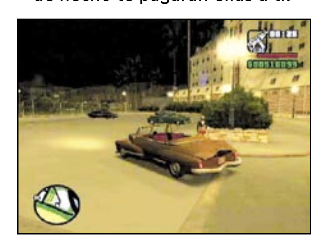


01

De profesión... "Chulo"

Al terminar la misión con Jizzy, conserva su coche y podrás utilizarlo para activar un trabajo R3, el de chulo. De él ya hablamos en la guía de Los Santos, pero ahora en San Fierro puedes repetir. Y si lo completas, las chicas no te cobrarán cuando recurras a sus servicios... ¡y de hecho te pagarán ellas a ti!







02


03



04



05



06

10. Tríada 03: Outrider

Rec.: 3000 $ / Respeto +


01

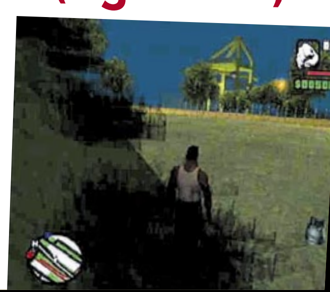

02


03

Al pisar la señal recibirás una llamada al móvil de Jizzy; parece que sus amigos necesitan ayuda. Dirígete hasta los muelles Easter Basin, cerca del aeropuerto para reunirte con T-Bone **(01)**. Tras la escena de video, avanza con el coche hasta la furgoneta marcada en el mapa como un punto amarillo. Al llegar a la zona y una vez tengas el control del personaje, coge el lanzamisiles y el rifle de precisión. Acto seguido, sube a la moto y adelántate al recorrido de la furgoneta para dejarla el camino libre. Tendrás que destruir los puntos de bloqueo que han formado otras bandas. Para ello, dirígete al primer punto rojo en el mapa. colócate en una posición alejada y utiliza el lanzamisiles contra la barricada de coches **(02)**. Si queda alguien vivo, utiliza el rifle de francotirador, también desde lejos. El primer bloqueo es fácil, vuela desde lejos los coches y punto. En el segundo, aparte de los coches encontrarás francotiradores en los ventanales de los edificios a la izquierda; liquídalos con el rifle francotirador antes de que alcancen la furgoneta **(03)**. En el tercer bloqueo, elimina los coches con el lanzamisiles y después a los francotiradores del edificio de la izquierda con el rifle. Y para el cuarto y último bloqueo, sólo deshazte de los coches que forman la barrera.Por último asegúrate de que el furgón llega a salvo a su destino. Al terminar la misión entrarás en un nivel de búsqueda de tres estrellas, así que busca el Pay & Spray más cercano si vas en coche para reducir el nivel.

Chaleco Gratis (...y van 2)

Según sales del garaje de CJ mira hacia la estación de tren de enfrente. Bordea el edificio por la derecha y avanza todo recto. Al cruzar las vías verás una grúa amarilla al fondo: baja por la "cuestecita" que conduce a una zona con unos contenedores y al llegar abajo, a la derecha verás el chaleco.



11. Tríada 04: Ice Cold Killa

Rec.: 12000 $ / Respeto +

Para activar esta misión, avanza hasta el garaje de CJ entre las 20:00 de la tarde y las 6:00 de la mañana. Verás una escena en la que César nos obsequiará con una pistola con silenciador... imagínate para qué.
De nuevo con el control del personaje avanza hasta el club del Loco Sindicate y pisa la marca roja en la acera.
Utiliza el andamio cerca del puente para poder acceder al local por el tragaluz. Sube hasta que llegues a la zona con las vigas rojas. Cuando estés sobre el edificio salta por encima de la valla de seguridad. Una flecha nos indicará el lugar por el que tenemos que entrar. Cuando estés en el interior del local, avanza sin miedo hasta Jizzy, que está en la planta baja del club **(01)**.
No encontrarás ni guardas ni nada que pueda detener tu avance, así que baja rápidamente por los dos tramos de escaleras y acércate al punto amarillo para que salte la escena de video.
Tendrás que "limpiar" el local, que ahora está en tu contra, de modo que busca cobertura y deshazte rápidamente de tus oponentes para perseguir a Jizzy hasta la calle. Procura comenzar la misión sin llevar activado el nivel de búsqueda o se te hará muy complicada lo que queda de misión...
De nuevo toca persecución **(02)**, de modo que coge un buen coche para darle caza. Ponte a su altura y utiliza **L2** y **R2** para mirar a los lados y disparar con **L1**. También puedes embestirle hasta que el coche explote, aunque también puede bajarse y deberás darle caza con la pistola con silenciador. Una vez eliminado, recoge su teléfono. Si por casualidad se activa el nivel de búsqueda policial, ignóralo y termina la misión con éxito; eso bastará para que desaparezcan todas las estrellas.

01



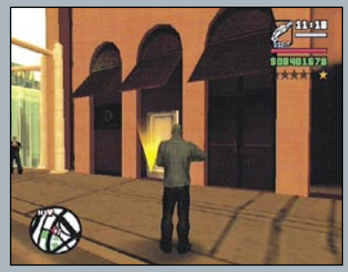
02



TIENDA DE ROPA Didiers Sachs

La mejor y más cara de todas las tiendas de San Andreas, solo disponible al final del juego. Menudos precios...

Prenda	Precio	Respeto	Sex Appeal
Torso			
Chaqueta lana	5500$	+25	+25
Chaqueta roja	4000$	+23	+25
Chaqueta azul	3000$	+22	+25
Chaq. amarilla	6000$	+25	+25
Chaq. esmoquin	7000$	+20	+25
Chaqueta verde	5500$	+25	+15
Chaq. de sport	1525$	+15	+5
Piernas			
Pantalón rojo	2000$	+9	+10
Pantalón azul	2500$	+9	+10
Pant. amarillo	4000$	+10	+10
Pantalones lana	3000$	+10	+10
Pant. esmoquin	3000$	+9	+10
Pantalón verde	1500$	+10	+6
Calzado			
Zapatos negros	2500$	+5	+5
Zaps. marrones	1100$	+4	+5
Polainas	350$	+5	+5
Cadenas			
Cadena cruz	5000$	+2	+2
Cadena dólar	2000$	+2	+2
Relojes			
Crowex oro	8000$	+3	+3
Crowex plata	5000$	+3	+3
Complementos			
Gafas negras	600$	+1	+2
Visera negra	800$	+2	+2
Gorros			
Sombr. oscuro	300$	+3	+2
Sombr. claro	300$	+3	+2
Bombín negro	500$	+1	+2
Bombín rojo	600$	+2	+2
Bombín azul	600$	+3	+2
Bombín amarillo	600$	+3	+2
Bombín verde	550$	+3	+2
Somb. paja gris	800$	+3	+2
Sombrero paja neg.	700$	+3	+2


Ya verás como se va a quedar tu cuenta después de pasar por caja...

12. Tríada 05: Pier 69

Rec.: 15000 $ / Respeto +

Verás en el mapa que el icono de la Triada ha cambiado de posición, ahora se encuentra en Esplanada North. Avanza hasta allí y reúnete con César **(01)**. Pisa la marca roja en la acera y acto seguido sube por las escaleras que hay detrás del edificio para reunirte con tu "cuñao". Tras la escena de video, tendrás que utilizar el rifle de francotirador para despejar el camino a los hombres de Wu Zi Mu **(02)**.
Una nueva escena nos mostrará la reunión de El Loco Sindicate. Cuando recuperes el control de CJ, salta del tejado y avanza hasta la marca roja en el mapa para deshacerte de T-bone... el problema es que para eliminarle, antes tendrás que deshacerte de alguna "gentuza" más. Avanza por las pasarelas elevadas de madera para despejar el camino fácilmente. Una vez eliminado T-bone, aparecerá una nueva marca roja en el mapa, se trata de Ryder. Salta al agua y roba una lancha **(03)**; dispara con **L1** desde la barcaza hasta que acabes con tu viejo amigo... eso sí, procura estar lejos cuando explote la barca de Ryder o te quedarás sin bote...


01


02


03

13. Tríada 06: Toreno's Last Flight

Rec.: 18000 $ / Respeto +

Avanza hasta el garaje de CJ y pisa la marca roja en la acera; de este modo Wu Zi Mu llamará al móvil para avisarnos de los movimientos de Toreno. Avanza hasta la señal que marca el helipuerto... aunque antes de eso sería buena idea que pasaras a recoger el chaleco gratuito cerca de la estación, ya que habrá bastante acción y no te vendrá nada mal.

Una vez en la zona, elimina a los guardaespaldas que rodean la plataforma del helicóptero; encontrarás a tres por la parte inferior. Sube por la pasarela metálica y verás cómo escapa el helicóptero. Deshazte de las guardaespaldas del piso superior y busca el lanzacohetes que hay en la pista **(01)**. Tendrás que ser rápido para coger la moto que está preparada en la carretera y seguir al helicóptero hasta el final de la autopista. Una vez allí, el helicóptero parará unos instantes y será el mejor momento para abatirlo **(02)**. Si no lo consigues no desesperes, de ahora en adelante cada vez que te pongas a su altura parará unos instantes y abrirá fuego. Selecciona el lanzacohetes y pulsa **R1** para pasar a vista subjetiva y **L1** o ● para disparar.
De cualquier forma, recuerda que el final de la autopista es el mejor lugar para acabar con él, de manera que afina tu puntería para conseguirlo allí.

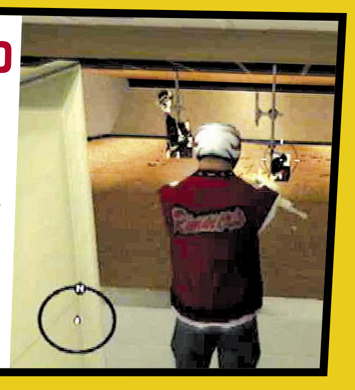
01



02

Galería de Tiro

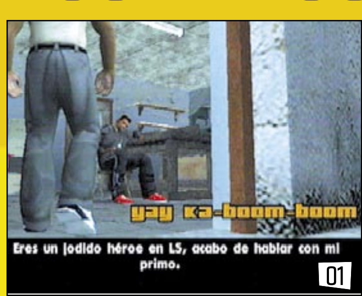
Avanza hasta la tienda Ammu-Nation de San Fierro y, aparte del mostrador tendrás acceso a un punto: la galería de tiro. Tendrás que competir contra otros dos individuos utilizando una serie de armas. Practicando en la galería subirás la destreza con las armas rápidamente. Son 4 rondas por arma, y debes acabar el primero.



14. Tríada 07: Yay Ka-Boom-Boom

Rec.: 25000 $ / Respeto +

Esta misión aparecerá disponible cuando termines todas las de Wu Zi Mu. Aparecerá de nuevo el símbolo de la Triada en el garaje de CJ. Avanza hasta allí y observa la escena de video **(01)**; parece que tendrás que hacer volar la fábrica de crack por los aires. Al salir recibirás una llamada de una amigo de Woozie. Avanza hasta el punto amarillo en el mapa para recoger el coche bomba. Acto seguido dirígete hasta el laboratorio y aparca allí el coche (punto amarillo, ya sabes) **(02)**.
Una escena de video nos mostrará a unos cuantos matones. Baja del coche y deshazte de ellos cuando se abran las puertas; una vez esté el camino despejado regresa al coche y avanza hasta la



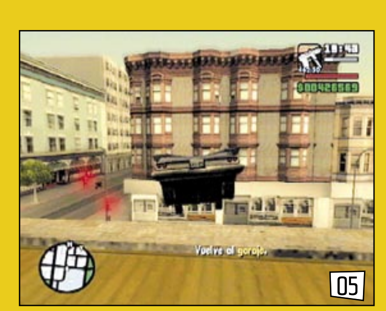
01


02

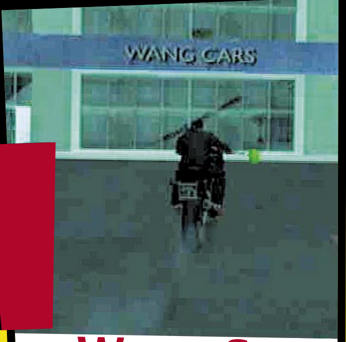
marca en el mapa. utiliza la rampa para entrar en el edificio abandonado **(03)** y recorre los pasillos de este para llegar a la zona donde debes aparcar el coche (una marca bien roja); con el círculo acciona la bomba y sal del almacén antes de que explote. No te líes a disparar a todos los que vengan, simplemente corre para que no te pille la onda expansiva.
Una vez haya explotado el coche, avanza por el patio eliminando a todos los enemigos que salgan a tu paso **(04)**. Ten cuidado por que aparecerán algunos por detrás. Cuando llegues a la puerta principal, monta en el coche que han dejado los enemigos de la zona y regresa de nuevo como si entraras en la fábrica. Tendrás que utilizar la rampa que aparece marcada en el mapa para hacer una salida espectacular **(05)**. Una vez en la calle, regresa al garaje de CJ para que de por terminada la misión y salvar la partida... si lo crees conveniente, claro.
Al hacerlo recibirás una llamada misteriosa de teléfono. Escucha la conversación y dirígete a la nueva señal que aparece en el mapa.


03


04



05



Wang Cars

Al terminar esta misión recibirás una llamada de Jethro; parece que está pensando en robar unos coches y darles una "barniz" legal comprando una sala de exposiciones de vehículos. Una vez que compres este local podrás acceder a las misiones de César, que por supuesto están relacionadas con el robo de los coches. Te adelantamos que la sala cuesta 50000$, así que ahorra antes. Una vez completes todas las misiones de César Vialpando, esta sala de exposiciones comenzará a dar dinero: 8000 $ al día. Además, podrás coger todos los coches robados en esas misiones cuando quieras.

15. Loco Sindicate 01: T-Bone Mendez

Rec.: 5000 $ / Respeto +

Dirígete a la señal de la cabeza azul en el mapa para que de comienzo la misión. Tras la escena de video, avanza hasta la furgoneta que aparece marcada en azul en el mapa. Al llegar a la zona, observa la escena en la que termina el saqueo de una furgoneta **(01)** y prepárate para perseguir a los ladrones, que aparecerán marcados como puntos rojos en el mapa. Por arte de magia, CJ aparecerá misteriosamente sobre una moto. Dales alcance y dispáralos para recoger los paquetes que han robado de la furgoneta; cuando los tengas a tiro, presiona **L1** para abatirles. Después baja de la moto para recoger el paquete... Y si tienes poca munición, no te preocupes: ponte a rebufo de la moto que persigues, y pulsa **L1** cuando estés cerca para robar el paquete **(02)**. Si lo haces así, sin matarlos, ten cuidado porque lo más seguro es que el piloto te siga durante cierto tiempo.
Da igual el orden que escojas para deshacerte de ellos. Guíate con el mapa para seguir las marcas. Y tranquilo, que no hay límite de tiempo. Cuando tengas todos lo paquetes **(03)** regresa al punto de El Loco Sindicate (señal amarilla en el mapa, ya sabes).


01



02



03



DESAFÍOS RNG-500

Dificultad: 7/10

Aparcada bajo el muelle sin agua cerca del garaje de Importación/Exportación en San Fierro encontrarás esta moto, cerca de una pila de cajas.

El desafío es similar al de BMX que hicimos en Los Santos, solo que bastante más difícil. Esta moto es muy rápida y espectacular, pero cuesta un poco cogerle el "truquillo".
Por si no hiciste el reto anterior te explicamos en qué consiste: en este reto tendrás que alcanzar los checkpoints que se encuentran a bastante altura, para lo cual tendrás que coger bastante velocidad y ayudarte del halfpipe y de las rampas de la zona para alcanzarlos. Tienes que tener muy avanzada tu habilidad con motos para superar este desafío (al menos un 40%, aunque con un 30% también es posible conseguirlo).

Recompensa: Porcentaje de juego conseguido.



Encontrarás la moto en esta zona del puerto, pegada a una de las paredes.



El reto consiste en pasar por los checkpoints en un margen de tiempo.


Es casi necesario llegar con un % de habilidad con la moto igual al 40%.

16. Loco Sindicate 02: Mike Toreno

Rec.: 7000 $ / Respeto +

El Loco Sindicate sigue con problemas. Uno de los miembros de este sindicato está dentro de un furgón robado. Tendrás que dar con él antes de que se le acabe la batería y pierdas su pista.
Tras la escena, monta en el vehículo y sigue las pistas que te dan por el móvil... gaviotas **(01)** y maquinaria pesada . ¡eso suena cerca de casa!
Avanza hasta el solar en construcción que hay detrás del garaje de CJ; al llegar a la marca, tendrás que avanzar hasta los muelles que hay enfrente hasta la siguiente señal.
Una vez allí, Mike dirá que se encuentra en otro lugar. Avanza ahora hasta el aeropuerto **(02)** y al llegar a la siguiente señal te darán una nueva pista. Bajo el contador de la batería del móvil, aparecerá una barra que indicará la señal de un transmisor en el furgón donde está Mike. Una vez en el aeropuerto, observa cómo sube la barra a medida que te mueves y acercas a la furgoneta para. No obstante, están en las pistas de aterrizaje... Una vez los tengas a tiro... ya sabes, procura que parezca un accidente. Deshazte primero de las motos y una vez tengas a todos fuera disparando, haz varias pasadas con el coche hasta que no quede ni uno.
Tras la escena de video, dispara la furgoneta hasta que explote **(03)** y monta en el coche más cercano para sacar a Mike del aeropuerto antes de que llegue la policía. Para ello, deshaz el camino andado, y busca la salida del aeropuerto **(04)** y conduce hasta allí.
Después dirígete a un Pay & Spray; encontrarás uno muy cerca del garaje de CJ, si sigues por la autopista de San Fierro. Con el nivel de búsqueda a cero, lleva a Mike hasta la guarida de Jizzy para que de por terminada la misión.
Al final de esta misión tendrás acceso a la tercera misión de la Triada. Para ello tendrás que conducir de nuevo hasta el garage de CJ.


01


02


03


04

17. Tenpenny 01: Snail Trail

Al terminar la tercera misión de la triada, aparecerá en el garage de CJ la marca de Tenpenny. Parece que no nos van a dejar tranquilos tampoco en San Fierro **(01)**.
En esta ocasión sus trapicheos te obligarán a silenciar a un joven reportero y a su confidente... ¿cómo? Pues quitándolos de en medio. Avanza hasta el rifle de francotirador que hay en la zona en construcción; lo encontrarás en el interior de una tubería **(02)**.
Con el rifle en tu poder, avanza hasta la estación y coge la moto que hay apoyada en la pared. Sigue al tren que no te ha dado tiempo a coger por las vías hasta Los Santos **(03)**. Al llegar a la estación, espera a que el reportero salga del vagón y síguelo hasta su cita. Si sospecha que le persiguen fracasará la misión, de modo que vigila la barra de Miedo que ha aparecido en la pantalla; cualquier cosa que suponga sirenas llamará su atención, de modo que procura no liarla de ahora en adelante.
Puedes esperarlo fuera de la estación montado en la moto **(04)**, un poco alejado para que no te descubra. Cuando salga cogerá un taxi, y tendrás que seguirlo sin levantar sospechas **(05)**.
Mantén una distancia pruudencial para que no suba la barra de miedo.
Cuando el periodista baje del taxi, mantén la distancia para que no te descubra y utiliza el rifle de francotirador para deshacerte del reportero y de su soplón **(06)**. Fin de la misión.
Nota: si tienes dinero, aprovecha tu estancia en Los Santos para comprar ropa, propiedades...

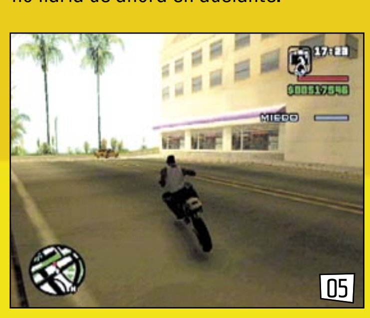


01


02


03


04


05


06

18. Wu Zi Mu 01: Mountain Cloud Boys



Avanza hasta la marca W en el mapa para dar comienzo con las misiones de Woozie.
Tras la escena de presentación **(01)**, roba un vehículo y lleva a Woozi a la reunión. Cualquier vehículo vale, incluso una moto **(02)**. Al llegar al lugar sigue de cerca de nuestro amigo y observa la dramática escena.
Tendrás que proteger a Wu Zi Mu de todos los vietnamitas que lleguen al lugar. Es sencillo, sólo dispara a los puntos rojos **(03)**. Procura que nuestro invidente amigo no sufra demasiado daño; para ello vigila la barra de vida que habrá aparecido en la pantalla. No avances a lo loco, ves poco a poco para sacarlo del callejón y llegar al coche. Para que vayas sobre aviso te facilitamos la estrategia del enemigo. Tras la escena aparecerá un coche con cuatro vietnamitas. Cuando lo hayas despachado aparecerán dos motos con otros dos enemigos que abatir. Acaba con ellos y sigue avanzando hasta la zona de los puestos; allí encontrarás varios tanto en las alturas como encondidos entre los puestos. Una vez te hayas deshecho de todos ellos, CJ y Wu montarán automáticamente en un coche y dará comienzo una persecución en la que tendrás que acabar con dos coches. Woozie se "encargará" de disparar **(04)**, pero como no es ninguna garantía encárgate tú de disparar también por las ventanillas del coche (**L2**-**R2** y **L1**). Procura no estar cerca cuando exploten los coches; por último lleva a Woozie de vuelta a su casa para que de por concluída la misión.









19. Wu Zi Mu 02: Ran Fa Li

Rec.: 6000 $ / Respeto +

En la segunda misión conocerás a un personaje bastante charlatán. Tras la escena de video te tocará ir hasta el aeropuerto en busca de un paquetito. Ya sabes, coge un coche **(01)**, moto o similar y avanza hasta la señal amarilla en el mapa. al pisar la marca te ordenarán que cojas el coche **(02)** del interior del parking (marca azul). Antes de sair y avanzar con el coche, es preferible que te bajes de éste y elimines a los tíos antes de que el coche sufra demasiados daños y reviente. También puedes callejear por las salas del aparcamiento hasta la salida. Una vez fuera te encontrarás también con algunos obstáculos: coches bloqueando el camino, motoristas y peatones, todos dispuestos a que no lleves el coche. Vigila la barra de daños del coche y los puntos rojos que aparezcan en el mapa; estos indican que hay enemigos cerca. Si callejeas encontrarás más enemigos que saldrán al paso **(03)**, pero si al salir del aeropuerto, coges el primer desvío a la derecha y avanzas todo recto por la carretera principal que bordea el mar, no tendrás ningún problema para llegar al lugar indicado... y a otra cosa.







LAS NOVIAS (I)

Además de las dos novias "obligatorias" que te encuentras las misiones del juego (Denise Robinson en Los Santos y Millie Perkins en la misión en Las Venturas), en San Andreas nos esperan cuatro bellezas más, aunque éstas son opcionales:

Michelle Cannes

Localización: Como buena mecánica, la encontrarás dentro de la Autoescuela de San Fierro, cerca de la zona donde está el dispensador de agua. La primera vez que la veas habla con ella, ya que luego puede que te resulte muy difícil volver a verla...

Está disponible de: 00:01 a 12:00

Requerimientos: Le gustan los hombres gorditos, aunque sin pasarse. Si quieres ligártela tampoco descuides tu "sex-appeal".

Si la tratas bien te dará: las llaves de su Monster Truck y el traje de piloto.

Helena Wankstein

Localización: Esta fanática de las armas se encuentra en el pueblo de Blueberry, en Red County, en el tejadillo de la tienda de armas de Ammu-Nation, probando su puntería con su pistola.

Está disponible de: 8:00 a 12:00 y de 14:00 a 2:00

Requerimientos: Le gustan los hombres "normalitos", más o menos como empezaste el juego (sin nada de gordura) y con un 20% de musculatura.

Si la tratas bien te dará: las llaves de su coche y un bonito traje "campestre", una especie de peto vaquero como el que llevan los lugareños.



Cada una de las novias te "pedirá" unos requisitos distintos.

20. Wu Zi Mu 03: Lure

Rec.: 8000 $ / Respeto +

En la escena de video descubriremos que los vietnamitas están intentando eliminar a Woozie. Para despistar a estos sujetos tendrás que tenderles una trampa, un señuelo. Cuando recuperes el control sobre CJ sube al coche **(01)** y avanza hasta Angel Pine; toma la autopista de San Fierro para ir más rápido y avanza hasta el punto amarillo en el mapa.Desde allí, toca el primer punto rojo y aparecerán dos motos: prepárate para una nueva carrera por el campo. Tendrás que atravesar todos los puntos de control **(02)** que aparecen marcados en rojo en el mapa y conseguir que el coche sufra el menor daño posible.

Procura que las motos no permanezcan demasiado tiempo cerca del coche para que no vean el interior. Para ello, puedes hacer que se estrellen contra los árboles para ralentizar su marcha.

No hace falta ni atajar **(03)** campo a través ni disparar a los motoristas; así no sufrirá daños innecesarios el coche; esta misión no será nada complicada, de modo que relajate un poco. Al llegar al último punto de control una escena de video dará por concluída la misión.


01



02



03

21. Wu Zi Mu 04: Anphibious Assault

Rec.: 11000 $ / Respeto +



01


02



03



04

Sólo podrás acceder a esta misión entre las 20:00 de la tarde y las 6:00 de la madrugada.

Antes de dedicarte a completar esta misión te recomendamos que aumentes un poco la capacidad pulmonar de CJ. Para ello, avanza hasta cualquier playa o zona con agua y haz unos cuantos largos buceando (con tres o cuatro mejoras pulmonares bastará y no te llevará más de media hora).

Cuando estés listo, avanza hasta la señal de Wozzie (W en el mapa) y observa la escena de video **(01)**. Tendrás que dirigirte hacia los muelles (punto amarillo en el mapa), al noreste de San Fierro. Pisa la marca roja en la acera para que de comienzo la misión: en esta ocasión tocará nadar atravesando los puntos de control. Encontrarás algunos en la superficie y otros bajo el agua **(02)**, por esta razón tu capacidad pulmonar deberá estar un poco mejorada o no aguantarás lo suficiente.

Una vez estés en mar abierto encontrarás a unos cuantos botes patrulla vigilando **(03)**; se encuentran marcados en el mapa como puntos rojos, así que procura no acercarte mucho a ellos o serás descubierto. Si a pesar de todo te descubren, no te preocupes, sumérgete en el agua. bucea un poco para alejarte y espera a que dejen de vigilar la zona en la que te encontrabas. Si nadas haciendo mucho ruido o te quedas mucho tiempo en la superficie tendrás más posibilidades para ser descubierto. Sólo te detectarán si te mueves, de modo que bucea hasta quedarte apenas sin aire y saca la cabeza sólo cuando sea necesario. Volviendo al objetivo, para entrar en el barco lo ideal es que cuando llegues a la zona, pases por debajo de él **(04)** hasta ver una plataforma por la que poder subir; una vez en cubierta recoge el cuchillo (si ya tienes arma blanca sustitúyelo pulsando **L1**) y avanza con sigilo para no ser descubierto por los vietnamitas. Procura pillarlos por la espalda para deshacerte de ellos con el cuchillo sin dejar que den la voz de alarma **(05)**. El primer enemigo estará siempre sólo; fíjate en su orientación y acaba con él cuando esté de espaldas. Para el siguiente ten cuidado por que a su lado habrá uno que dará paseos por cubierta; puedes elegir el orden para eliminarlos (da igual que lo hagas cerca del compañero por que no se dará cuenta. El último se encontrará cerca del punto amarillo en el mapa, y será más difícil de eliminar. Sube por la escalerilla de la derecha y avanza con sigilo para que no te descubra otro vietnamita que está por la zona. Una vez te hayas deshecho de los dos dentro de la cabina de control te esperará otro, así que ya sabes lo que tienes que hacer por él.

Con el camino libre, baja hasta la sala de máquinas y coloca el micro **(06)**.

Deshazte del punto rojo que queda en el piso inferior si quieres dejar el barco limpio **(07)**, aunque no es necesario, y regresa a los muelles.

En el camino de vuelta tendrás que volver a esquivar a los botes de los vietnamitas; símplemente repite el proceso anterior **(08)** es decir, bucear todo lo que puedas, para superar la misión.


05



06


07



08

22. Wu Zi Mu 05: The Da Nang Thang

Rec.: 15000 $ / Respeto +

Tras la escena de video te tocará sobrevolar el barco de los Da Nang; cuando tengas el control, aparecerá automáticamente en un helicóptero, con la mirilla del arma a punto. Realiza unos cuantos disparos **(01)** hasta que tu aparato caiga el agua (es inevitable). Después nada hasta la marca roja cerca del barco.





Descubrirás que nuestro amigo CJ ha perdido todas las armas excepto el cuchillo (¡qué casualidad!). Procede a avanzar por cubierta tal y como lo hiciste en la anterior misión; es decir, intentando pillarles desprevenidos y por la espalda para que no den la voz de alarma y movilicen a otros enemigos **(02)**. Podrás recuperar las armas según vayas eliminando a los matones. En esta ocasión, no aparecerán marcados en el mapa como puntos rojos, de modo que no avances sin haber comprobado la ubicación de los enemigos. Tendrás que avanzar por los contenedores; dependiendo de la habilidad de CJ con las armas podrás eliminarles desde más lejos o no. Es decir, necesitarás ametralladoras para deshacerte de los soldados que están sobre contenedores más alejados **(03)**; reserva la recortada para los que estén más cerca. Utiliza lo que aprendiste en otra misión similar: el paso lateral (pulsando **R1**) para poder disparar mientras te escondes. También puedes recoger algunos corazones entre los contenedores para recuperar la energía perdida.

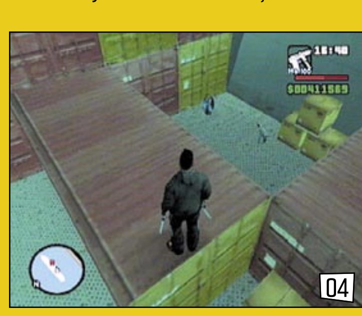
Al utilizar las armas de fuego y no el sigilo, avanzarán más y más vietnamitas en tu busca, de modo que mantente alerta para lo que se te venga encima. Avanza hasta la marca amarilla en el mapa, moviéndote entre los contenedores y pisa sobre la señal roja en la bodega. De este modo saltará una escena de video. Antes de avanzar por la bodega, salta sobre el contenedor que hay a la derecha, para encontrar un chaleco antibalas y más munición **(04)**, aunque tendrás que eliminar a dos enemigos. El nuevo objetivo en esta ocasión será eliminar al guardia que custodia a los refugiados (aparece en le mapa como un punto rojo) aunque verás más enemigos. Cuando oigas voces, retrocede para poder atacarlos mejor; sólo hablan cuando ya se dirigen a por ti.

Otra posibilidad para deshacerte del guardia es subirte sobre los contenedores y matarle desde lejos **(05)**. Una vez te hayas deshecho de él, avanza hasta la nueva señal y dispara sobre el candado para liberar a los prisioneros. Por último tendrás que salir de la bodega e ir al puente y eliminar a todos los que se encuentren en la zona. Al llegar, verás que en una de las puertas del puente de mando hay un enemigo. Elimínalo desde lejos y entra por la puerta que custodiaba. Una vez dentro encontrarás a otros dos enemigos más en las escaleras. Utiliza de nuevo el paso lateral para eliminarlos más fácilmente.

Una vez subas del todo te enfrentarás a Cabeza de Serpiente (un viejo con katana); te lanzará una katana para igualar el combate. Utilízala si quieres para deshacerte de él, o si lo prefieres utiliza tus golpes de karate... este "vejestorio" no será muy complicado de derrotar la verdad **(06)**. Acto seguido reúnete con los refugiados en la cubierta del barco **(07)** (están marcados en el mapa con un punto azul) para que de por terminada la misión... ahora aparecerá de nuevo disponible el símbolo de la Triada.













TALLER DE TUNING
Wheel Arch Angels

En este garaje, situado en Ocean Flats, sólo se modifican los coches que puedes convertir en Street Racers, es decir, los modelos Jester, Fash, Uranus, Stratum, Sultan y Elegy. Para conseguir estos modelos con facilidad, compra el concesionario Wang Cars en San Fierro (está en el barrio de Doherty, muy cerca del otro taller de la ciudad, el Transfender). Acaba las misiones de César Vialpando, que consisten en robar estos coches, y desde ese momento podrás encontrar siempre los vehículos en el concesionario.

Modificación	Precio
Capas de pintura	
Capa de pintura 1:	500$
Capa de pintura 2:	500$
Capa de pintura 3:	500$
Colores	
Color 1:	150$
Tubos de escape:	
Tubo de escape Alien:	de 710 a 850$
Tubo de escape X-Flow:	de 510 a 750$
Parachoque frontal:	
Guardabarros fr. Alien:	de 930 a 1090$
Guardabarros fr. X-Flow:	de 840 a 950$
Parachoques trasero:	
Guardabarros tras. Alien:	de 950 a 1200$
Guardabarros tras. X-Flow:	de 510 a 950$
Techo	
Ventanilla techo Alien:	de 150 a 250$
Ventanilla techo X-Flow:	100 a 200$
Alerones	
Alerón Alien:	550 a 810$
Alerón X-Flaw:	450 a 620$
Embellecedores:	
Embellecedor Alien:	450 a 670$
Embellecedor X-Flaw:	350 a 530$
Ruedas	
Cutter:	1030$
Rimshine:	980$
Mega:	1030$
Grove:	1230$
Switch:	900$
Shadow:	1100$
Classic:	1620$
Dollar:	1560$
Import:	820$
Atomic:	770$
Estéreo de coches	
Altavoz de graves:	100$
Suspensión Hadraulica	
Supensión Hidraulica:	1500$
Nitro	
Nitro x2:	200$
Nitro x5:	500$
Nitro x10:	1000$

23. César 01: Zeroing In

Rec.: 5000 $ / Respeto +

Tras comprar Wang Cars y ver la escena de vídeo, monta en el vehículo y sigue el rastro del coche. Es similar a una carrera con puntos de control. Lo que tienes que intentar es no perder el rastro del coche, que irá actualizando su posición según lleguemos a los puntos anteriores. En cuanto te acerques a una de las señales **(01)**, aparecerá una nueva señal en otro lugar. Al atravesar unos cuantos puntos de control, aparecerá el coche que tienes que conseguir. Golpéalo en la parte trasera para que de un giro de 180 º y el inquilino abandone el coche. Monta en él **(02)** y conduce hasta el garaje. Posteriormente, todos los coches que robes aparecerán en la sala Wangcars; además aparecerá un nuevo taller de modificaciones en Ocean Flats, al sudoeste de la ciudad de San Fierro.


01


02



Tuneando

Los coches que aparezcan en Wang Cars podrás tunearlos en un nuevo taller, que está en Ocean Flats. Te será muy útil para las carreras ilegales...

24. César 02: Test Drive

Rec.: 5000 $ / Respeto +





02


03


04

Para conseguir dos coches de un plumazo, contarás con la ayuda de César **(01)**. Avanza hasta la marca amarilla en el mapa para llegar al concesionario **(02)**. Al pisar la marca roja, una escena de video nos mostrará las artimañas de César. Tendrás que llevar los coches hasta el garaje. Procura mantenerte lo más cerca posible de tu "cuñao" y síguele; ojo por que callejea mucho, así que ves "despacito". Una vez pierdas de vista a la policía, el recorrido será tranquilo. Puedes utilizar Nitro presionando **X** y ● a la vez **(03)**. Ten cuidado al final del trayecto **(04)**, en la zona de las obras, porque tendrás que dar algún que otro volantazo y saltar un contenedor con una rampa.

25. César 03: Customs Fast Track

Rec.: 5000 $ / Respeto +

El nuevo coche a robar está a punto de salir de la ciudad, y debes darte prisa **(01)**. Monta en el coche con César y conduce hasta los Muelles, que están cerca **(02)**. El coche en cuestión está cargado en un barco, en el interior de un contenedor y te va a tocar descargarlo. Para ello tendrás que manejar una grúa. Pisa la marca roja al pie de la grúa amarilla y pulsa ▲ para subir. Pero antes de eso, puedes conseguir un lanzallamas gratis si subes al barco y te diriges a la derecha de los contenedores. La grúa funciona así: con el stick izquierdo gira el cuerpo de la grúa pulsando ← y →; pulsando ↑ y ↓ te desplazas por



01



02





los raíles. Con **X** bajas el imán y con ■ lo subes. Cuando hayas cogido un objeto con el imán, puedes soltarlo con ●. También podrás cambiar la vista de la cámara con **Select**; la más útil será la que tiene la vista más alejada, para tener mayor perspectiva **(03)**.
En total hay tres contenedores y debes bajarlos del barco, en la zona roja del suelo (para soltarlos bien, fíjate en la sombra).Y cuidado con soltarlos desde muy alto, o el contenedor explotará.
El contenido de los contenedores es aleatorio **(04)**, de modo que el coche correcto puede salir cuando menos te lo esperas... Paciencia.
Justo cuando lo cojas, aparecerán unos matones de otra banda en busca del mismo coche. Todavía en la grúa utiliza las distintas vistas para poder "aplastar" a los enemigos. Puedes intentar darles con el imán o utilizar un coche para dejarlo caer sobre ellos.
Si no se de te da bien la grúa, puedes bajar y hacerlo "manualmente". Vendrán dos coches con tres enemigos cada uno **(05)**. Después te encontrarás con alguno más a pie. Cuando des buena cuenta de ellos, monta en el coche robado y llévalo hasta el taller de CJ **(06)**. Según el estado en el que dejemos el coche, es decir, según abolladuras que sufra, en la recompensa por la misión será mayor o menor. Cuanto menos dañado quede el coche más dinero recibirás. El tope son 10000$.





Garaje Importación Exportación

Al terminar la misión quedará desbloqueado el Garaje de Importación y Exportación de coches del puerto de San Fierro. Como en anteriores *GTA*, este minijuego consiste en "robar" y subir con la grúa al barco carguero el listado completo de coches que aparece en la pizarra del muelle. Hay tres listas de diez coches cada una, y cuando completas una aparece la siguiente. Según vayas exportando coches, además de recibir una cantidad por cada uno, también podrás importar coches raros, como un Bigfoot, previo pago de su precio, por supuesto.



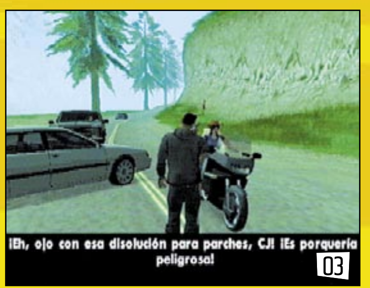
26. César 04: Puncture Wounds

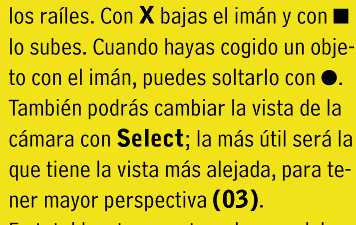
Rec.: 5000 $

Tras la escena de vídeo **(01)**, sube al coche modificado y persigue el coche que quiere César. Tendrás que utilizar los rompellantas para hacer que pare el coche y poder cogerlo; estos artilugios son los cepos que suelta la policías para hacer parar los coches en una persecución. Dirígete hacia el punto rojo en el mapa y colocate por delante del coche. Presiona ● para soltar los rompellantas **(02)** y reza todo lo que sepas para que se le pinchen los neumáticos. Eso sí, cuando hayas lanzado uno de estos aparatos, procura no echar marcha atrás con el coche...
Otra cosita. Tendrás que hacer esto antes de que aparque el coche en su garaje. Una vez lo hayas conseguido, CJ cambiará las ruedas **(03)** y podrás conducir el vehículo fácilmente hasta el taller. Una vez completes la misión la sala de exposiciones Wang Cars comenzará a dar dinero y tendrás siempre a tu disposición los coches que has conseguido en las misiones de César Vialpando.









Garaje Exportación

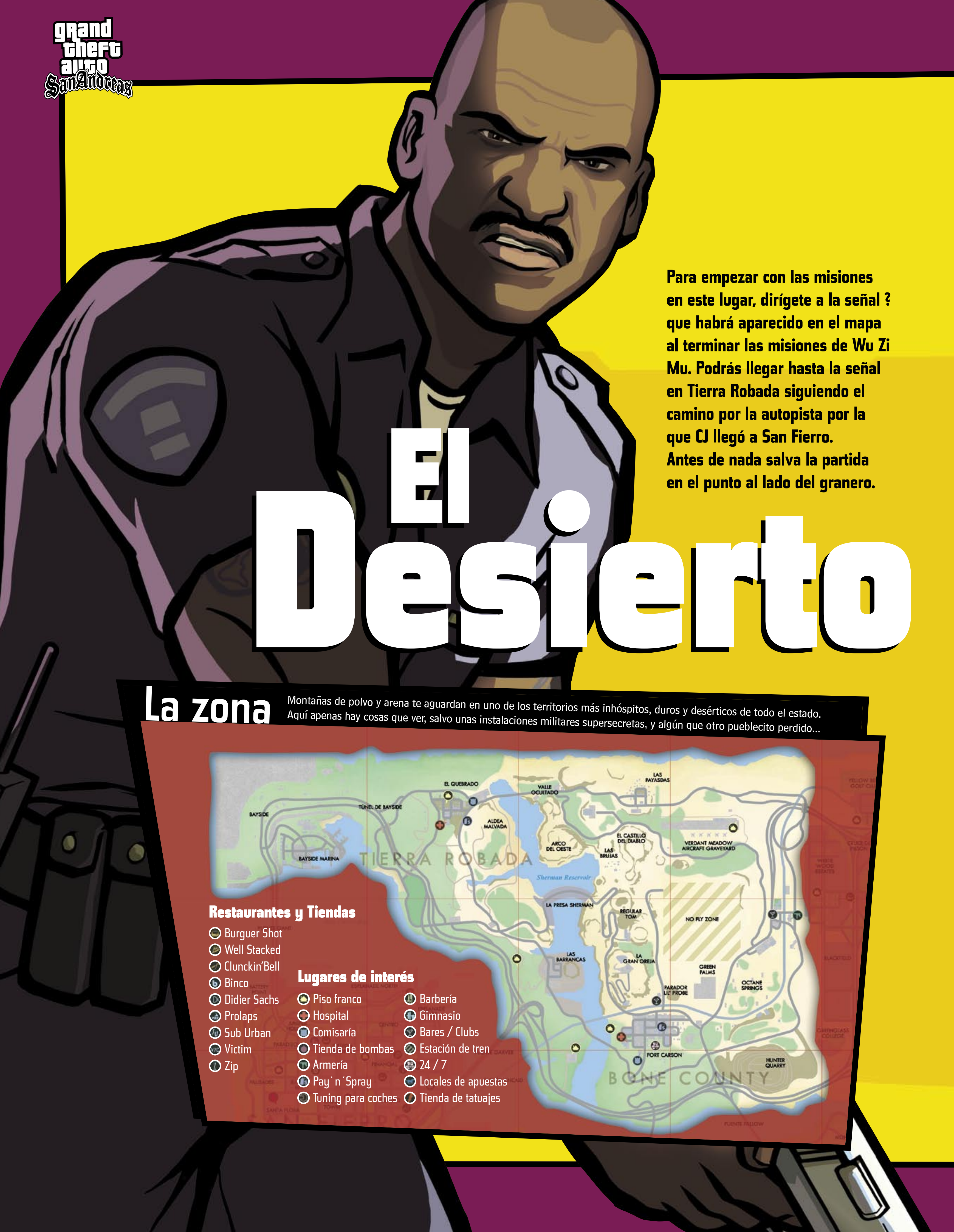
Tras superar la misión Customs Fast Track, accederás al garaje de importación y exportación de coches en el puerto Easter Basin. En una pizarra verás la lista de los coches que debes llevar al muelle y subir al barco con la grúa.

Modificación	Reconpensa	Localización
Primera lista:		
Patriot:	40.000$	en Easter Bay Chemicals
Sánchez:	10.000$	San Fierro, Downtown Flint Country, gasolinera
Stretch:	40.000$	común
Feltzer:	35.000$	común
Remington:	30.000$	aparcado en Union Station
Buffalo:	35.000$	común
Sentinel:	35.000$	común
Infernus:	95.000$	común
Camper:	26.000$	en lo alto del monte Chiliad
Admiral:	83.949$	aparcado en Richman y al norte de Verdant Bluffs
Segunda lista:		
Slamvan:	19.000$	las Venturas, en el Strip. Unity Station, cerca Striptease
Blista Compact:	35.000$	común
Stafford:	35.000$	parque circular de King´s
Sabre:	9.000$	común
FCR-900:	0.000$	San Fierro, o con las medallas de plata en la escuela de motos
Cheetah:	105.000$	en Prickle Pine
Rancher:	40.000$	común
Stallion:	19.000$	común
Tanker:	35.000$	suele recorrer las carreteras del desierto
Comet:	135.000$	cerca de las pistas de tenis del Avispa Country Club
Tercera Lista:		
Blade:	19.000$	común
Freeway:	10.000$	común
Mesa:	25.000$	cercanías del Monte Chiliad
ZR-350:	45.000$	común
Euros:	35.000$	aparcado bajo Camel´s Toe
Banshee:	45.000$	frecuente en Prickle Pine
Super GT:	105.000$	común
Journey:	22.000$	común
Huntley:	40.000$	común
BF Injection:	15.000$	en Santa María Beach

Importación

También puedes importar vehículos raros cuando consigues 5 o 10 coches de cada lista de exportación.

Exportados	Importados	Precio
Primera lista:		
5 coches:	Monster	32.000$
10 coches:	Winsor	28.000$
Segunda lista:		
5 coches:	Bandito	12.000$
10 coches:	Turismo	76.000$
Tercera Lista:		
5 coches:	Vortex	20.800$
10 coches:	Bullit	84.000$



Para empezar con las misiones en este lugar, dirígete a la señal ? que habrá aparecido en el mapa al terminar las misiones de Wu Zi Mu. Podrás llegar hasta la señal en Tierra Robada siguiendo el camino por la autopista por la que CJ llegó a San Fierro. Antes de nada salva la partida en el punto al lado del granero.

El Desierto

La zona

Montañas de polvo y arena te aguardan en uno de los territorios más inhóspitos, duros y desérticos de todo el estado. Aquí apenas hay cosas que ver, salvo unas instalaciones militares supersecretas, y algún que otro pueblecito perdido...

Restaurantes y Tiendas

- Burguer Shot
- Well Stacked
- Clunckin'Bell
- Binco
- Didier Sachs
- Prolaps
- Sub Urban
- Victim
- Zip

Lugares de interés

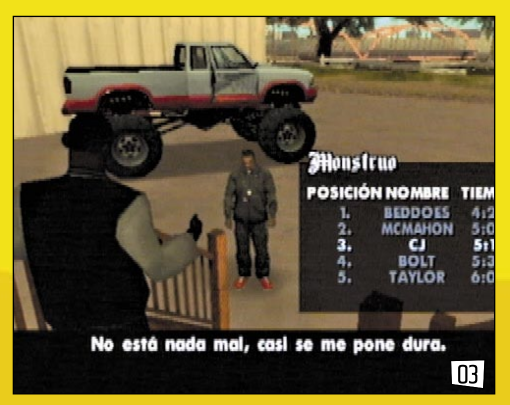
- Piso franco
- Hospital
- Comisaría
- Tienda de bombas
- Armería
- Pay`n´Spray
- Tuning para coches
- Barbería
- Gimnasio
- Bares / Clubs
- Estación de tren
- 24 / 7
- Locales de apuestas
- Tienda de tatuajes

01. Hombre misterioso 01: Monster

Rec.: 5000 $







Tras la misteriosa escena de vídeo te tocará manejar un todoterreno modificado **(01)**. La misión consiste en pasar por 35 chekpoint en menos de 6 min y 50 segundos. En este coche no tendrás freno de mano. Lo que si podrás utilizar es la dirección a las cuatro ruedas presionando **R1** (puedes pasar la misión sin utilizarla ni una sola vez). Al pasar por cada punto de control, tendrás que observar en el mapa hacia donde está el siguiente punto **(02)** para que te sea más fácil llegar.
Este tipo de vehículos se llaman en EE.UU. Monster Truck, de ahí el nombre de la misión. Si no quieres perder de vista este vehículo, guárdalo en un garaje porque al concluir y alejarte de la zona, desaparece. Será una misión bastante fácil de superar, la verdad.
Con tal de que acabes por debajo de los 6 minutos que te dan pasarás la misión sin problema **(03)**; ahora, la recompensa variará dependiendo de la posición que hayas conseguido al final. Es decir, para obtener toda la recompensa tendrás que hacerlo en un tiempo total de 4 minutos y 20 segundos.
Al acabar la misión tendrás una nueva llamada al móvil; contesta pulsando **L1**. Parece que el hombre misterioso te quiere conocer en persona...

02. Toreno 01: Highjack

Rec.: 7000 $

Una vez hayas descubierto al hombre misterioso, escucha atentamente lo que tiene que decir. Al terminar la escena de vídeo **(01)** y una vez tengas el control del personaje, César aparecerá de nuevo en escena.
Lo que hay que hacer a continuación es asaltar un camión en marcha con la ayuda de tu "cuñao". Conduce hasta la señal roja que aparecerá en el mapa y colócate al lado izquierdo del camión, cerca de la cabina **(02)**. Mantén la velocidad y cuando César esté listo saltará dentro del camión y conseguirá dominarlo. Cuando se haya hecho con el vehículo, sube con él para llevarlo después hasta el garaje que CJ tiene en San Fierro para terminar de una vez con la misión **(03)**.
Al poco rato recibirás una nueva llamada de Toreno con otro encarguito para nuestro amigo.





03. Toreno 02: Interdiction

Rec.: 7000 $

Dirígete a la señal **T** en el mapa y pisa la marca roja para que de comienzo la escena de video. Parece que Sweet está en una situación delicada en la cárcel **(01)**, pero está bien.
Al terminar la escena, coge el buggy que hay en el exterior y conduce hasta el Castillo del Diablo en el desierto (punto amarillo en el mapa).
Al llegar a la zona, coge el lanzacohetes y elige un vehículo: tienes una moto, un quad y otro tipo de buggy **(02)** para elegir. Acto seguido sube por la montaña hasta la zona indicada en amarillo.
Al llegar CJ colocará la bengala y varios helicópteros se aproximarán. La idea ahora es defender al primer helicóptero de los demás con ayuda del lanzacohetes **(03)**. Utiliza la vista subjetiva para enfocar a los enemigos y poder alcanzarles fácilmente. Si se te acaba la munición del lanzacohetes aparecerá en la zona más munición. También encontrarás por esta zona un corazón para rellenar la vida de CJ... por si lo necesitas y un paracaídas dentro de una de las casetas de madera.
Una buena técnica es esperar a que se acerquen al helicóptero que tienes que defender y cuando se queden quietos,







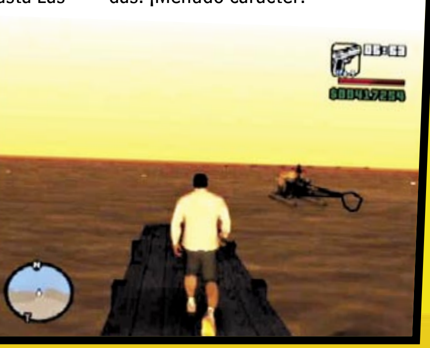
» dispáralos. Una vez te hayas deshecho de cinco bichos de la Agencia, el helicóptero soltará la carga y tendrás un nivel de búsqueda de dos estrellas. Consigue dejar atrás a la policía ya sea en vehículo o corriendo y avanza hasta la mercancía **(04)**. Aparece marcada como un punto verde en el mapa; dirígete hasta ella y espera las nuevas instrucciones. A continuación tendrás que llevar la carga hasta el punto amarillo marcado en el mapa **(05)**.


04


05

¡¡¡Helicóptero Gratis!!!

Al recoger la mercancía (punto verde), puedes utilizar cualquier vehículo para llevarla hasta Las Brujas, pero si sigues avanzando hasta la zona de agua verás flotando un helicóptero; sólo tienes que dejarte caer al agua y nadar hasta él para recogerlo. Eso sí... si vuelas encima de la base militar, el área restringida marcada en el mapa, no te salvará ni el paracaídas. ¡Menudo carácter!



04. Toreno 03: Verdant Meadows

Una vez más avanza hasta la **T** en el mapa para que Toreno vuelva a sorprendernos con sus historias.

Cuando tengas el control sobre CJ, avanza hasta la marca del avión en el mapa, al noreste del desierto **(01)**.

Al llegar a la torre de control **(02)**, encontrarás el símbolo para comprar el local. Son 80000$ **(03)**; si no posees este dinero, regresa a San Fierro para recopilar el dinero de Wang Cars o realiza trabajos especiales.
Justo al lado del icono para comprar el local podrás salvar la partida **(04)**. Y si subes a la torre de control accederás a la escuela de pilotaje **(05)**.
(Ver cuadro Escuela de Pilotos-Learning To Fly en página siguiente).



01



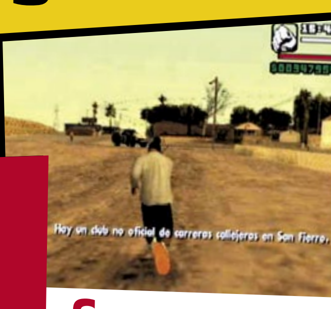
02


03



04


05



Carreras Ilegales

A lo largo de esta misión (Verdant Meadows) recibirás una llamada de Jethro; nuestro amigo nos informará de que al lado de la Autoescuela en San Fierro se están celebrando una serie de carreras "no oficiales". A partir de ahora tendrás la posibilidad de dirigirte hasta allí y probar suerte por las calles de San Fierro.

05. Recinto Aéreo 01: N.O.E.

Rec.: 15000 $

Toreno te esperará ahora en la pista de vuelo para darte nuevos quebraderos de cabeza **(01)**. Al comenzar la misión tendrás que volar muy bajo para que no suba la barra de Visibilidad que habrá aparecido en pantalla. Esta barra indica la exposición de la avioneta al radar del ejército de modo que procura no sobrepasar el límite **(02)**.
Otro inconveniente es el área restringida. En el momento en que sobrevueles esta zona, te dispararán algunos misiles para darte alcance. Procura evitar esta zona localizándola en el mapa. Aunque tengas que dar más vuelta, para que no suba la visibilidad del radar sobrevuela las zonas con mar. La faena de volar tan bajo, es que estarás expuesto a todo tipo de obstáculos: montañas, casas, árboles...

Llega al punto amarillo para dejar la carga que te pidió Toreno. Cruza la anilla **(03)** y vuelve a la pista de aterrizaje.



01



02

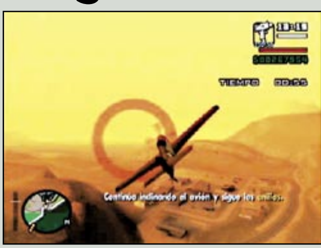


03

Escuela de Pilotos – Learning to Fly







Ahora aparecerá una señal en forma de S en la pista de aterrizaje. Accedes a las lecciones de vuelo a través del monitor que hay en la torre de control. Cada vez que superes una prueba la habilidad de pilotaje mejorará, de modo que si consigues los certificados de oro a la primera, vuelve a intentarlo más tarde ya que la estabilidad de la avioneta habrá mejorado. En total son 10 pruebas para que aprendas a pilotar:

1. Despegue. La prueba consiste en acelerar a fondo y cuando la cola del avión se levante, mueve el stick hacia ⬇ para levantar el vuelo. Cuando ya estés en el aire presiona **R3** para guardar el tren de aterrizaje. Ahora tendrás que mantenerte más o menos recto para pasar por las tres anillas en el aire. Si mueves el stick hacia ⬆ el morro del avión bajará y si lo mueves hacia ⬇ ascenderá. Si lo haces en menos de 30 segundos tendrás el certificado de oro.

2. Aterrizaje. En esta prueba tendrás que hacerlo al revés que en la anterior. Saca el tren de aterrizaje con **R3** y desciende y frena hasta llegar al cilindro rojo en la pista. Para recolocarte después de un intento pulsa **L2** y **R2**. Conseguirás el oro si lo haces por debajo de los 25 segundos.

3. Vuelta a la pista. Elige una ruta y sigue las instrucciones de vuelo que aparecen en pantalla. Despega y asciende progresivamente de forma suave o el motor se parará. Gira el timón con **L2** y **R2** para alcanzar todas las anillas. Para conseguir el certificado de oro, procura no salirte demasiado del camino marcado por los aros y no dar grandes bandazos a izquierda y derecha. También contará el tiempo en el que completes el recorrido.

4. Vuelta y aterrizaje.4. tendrás que realizar esta prueba como lo anterior, pero aterrizando en la marca al terminar de pasar por los aros.

5. Helicóptero despegue. Aprieta ✖ hasta que aparezcan las instrucciones en la pantalla. Gira 180º con **L2** y **R2** y utiliza el stick para inclinar el aparato. Con ✖ subes y con ■ bajas.

6. Helicóptero aterrizaje. Tienes que llegar al fondo de la pista y observar las instrucciones de vuelo. Pulsa **L3** para nivelar la nave y deja de pulsar ✖ para descender. Pulsa hacia atrás en el stick para frenar y ■ para descender.

7. Destruir objetivos. Vuela hasta el final de la pista de aterrizaje. Dispara con **L1** las metralletas y con ● los cohetes para deshacerte de los tres camiones. Cuando termines con ellos avanza hasta dos coches en movimiento para eliminarlos también, al suroeste de la pista. Para disparar más certeramente, baja el morro del helicóptero. Tienes munición infinita de modo que dispara las veces que te apetezca. Cuando termines aterriza en la pista.

8. Rizo. De nuevo con la avioneta, tendrás que realizar una vuelta de 360º; sigue atentamente las instrucciones que aparecen en pantalla. Tienes que tirar hacia ⬇ del stick en la primera anilla y tras el giro, cruzar por la segunda anilla. Lo difícil es esto último. Tendrás que esperar un segundo al pasar el primer aro, hacer el giro y así quedarás más cerca de la segunda anilla y podrás pasar la prueba fácilmente.

9. Vuelta al tonel. Tendrás que hacer otro giro sobre ti mismo. Mueve el stick hacia la ⬅ al salir de la primera anilla, espera a completar una vuelta y cruza por la segunda anilla . El problema está en que al dar el giro, la avioneta perderá altura.

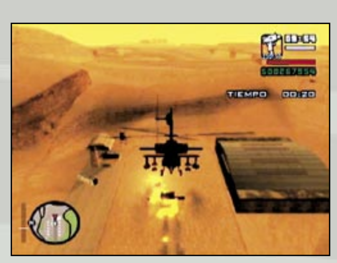
10. Saltos en paracaídas. Aparecerás en el aire. Empuja hacia delante el stick para ir más rápido y giralo a los lados. Con el ● abre el paracaídas e intenta caer en la diana. Cuando tengas el paracaidas abierto si das hacia ⬇ en el stick, CJ encogerás las piernas e irá más rápido y si das hacia ⬆ , todo lo contrario.

Al terminar la misión conseguirás RESPETO + y recibirás una llamada de Woozie. Ahora podrás acceder a Las Venturas.

Si consigues todos los bronces, en el hangar encontrarás un **Rustler**; por todas las platas obtendrás un **Stuntplane** y lo verás fuera del hangar. Y por todos los certificados de oro encontrarás un **Hunter**, el helicóptero de combate, en el helipuerto.















REPARTIDOR San Fierro

Dificultad: 3/10

Tienes que acudir a Hippy Shopper en Hasbury para habilitar esta misión de repartidor en bici. Al igual que en Los Santos, tendrás varias entregas por realizar lanzando los paquetes siempre dentro de los círculos rojos en un tiempo determinado. Usa la vista lateral para acertar el lanzamiento y procura hacerlos sin pararte, aunque si fallas alguno siempre es mejor volver para cogerlo y lanzarlo de nuevo que seguir adelante. Las misiones son:

1 - Seis paquetes, tres puntos de entrega cerca entre sí y 3 minutos para hacerlo todo.
2 - Seis paquetes, cuatro puntos de entrega alejados entre sí y 5 minutos para hacerlo todo.
3 - Siete paquetes, cinco puntos de entrega cerca entre sí y 5 minutos para hacerlo todo.
4- Ocho paquetes, seis puntos de entrega alejados entre sí y 6 minutos para hacerlo todo.

Recompensa: Porcentaje de juego completado más el dinero que obtengamos por las entregas.

Las Venturas

Dificultad: 2/10

Tienes que acudir al Burguer que hay en Redsands East, y tendrás que repartir los paquetes conduciendo un Faggio (un scooter lento y bastante ridículo).

Conduce siempre que puedas por el centro de la carretera para ganar algo más de velocidad y usa las estrategias básicas de este desafío que ya te hemos explicado. Tampoco estés todo el rato pendiente del tiempo, es bastante fácil de superar. En el cuarto nivel los objetivos tendrán muros a su alrededor: busca la entrada al lugar y no intentes entrar "de forma rara". Las misiones son:

1 - Seis paquetes, 3 puntos de entrega cercanos entre sí y 3 minutos de tiempo para hacerlo todo.
2 - Seis paquetes, cuatro puntos de entrega algunos cercanos y 5 minutos para hacerlo todo.
3 - Siete paquetes, cinco puntos de entrega algunos bastante alejados y 5 minutos para hacerlo todo.
4 - Ocho paquetes, seis puntos de entrega muy apartados entre sí y 7 minutos para hacerlo todo.

Recompensa: Porcentaje de juego completado más el dinero que obtengamos por las entregas.

06. Recinto Aéreo 02: Stowaway

Rec.: 20000 $

Pisa la marca roja en el hangar donde está la avioneta **(01)**. En una escena verás cómo aterriza un avión gigante. Parece que Toreno lo tiene todo controlado... o no.
Sube en la moto y persigue al avión por la pista de aterrizaje. Tendrás que subir al avión antes de que despegue. El sigilo no funcionará en esta ocasión, tendrás que ir por las bravas. Eso sí, el avión lanzará barriles que te harán el camino más difícil. La mejor manera de hacerlo es ir por el lateral de la pista hasta que te pongas a la altura del avión **(02)**. Para conseguir un poco más velocidad, vuelca todo el peso de CJ hacia delante, presionando arriba en el stick izquierdo.


01


02

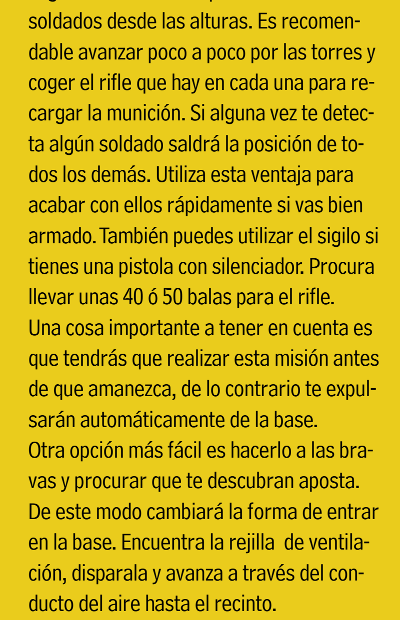

03

Una vez estés arriba no utilices bajo ningún concepto armas de fuego ya que si das por equivocación a algún contenedor explotará el avión contigo dentro. Utiliza tus puños o cualquier arma blanca para deshacerte de los enemigos **(03)** que hay dentro. Evita también los barriles que te lanzarán una vez estés dentro.

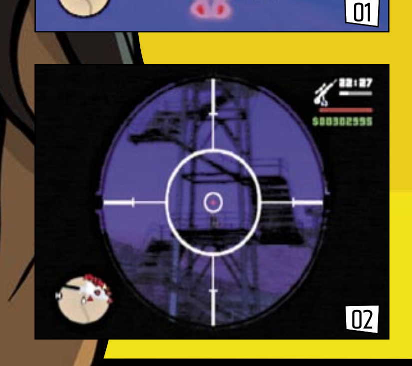
Cuando llegues a lo más profundo del avión verás que uno de los guardias lleva un paracaídas, acaba con él y quítaselo. Una vez hayas limpiado el interior del avión de enemigos, selecciona el explosivo por control remoto. Pégalo en cualquier parte del avión y regresa a la parte trasera del mismo, por donde has entrado. Selecciona después el control remoto si no ha aparecido automáticamente y lánzate al vacío. En cuanto lo hagas explotará el avión. Desciende con el paracaídas evitando caer en la zona restringida. Procura caer cerca de alguna carretera para coger algún vehículo fácilmente.

07. Recinto Aéreo 03: Black Project

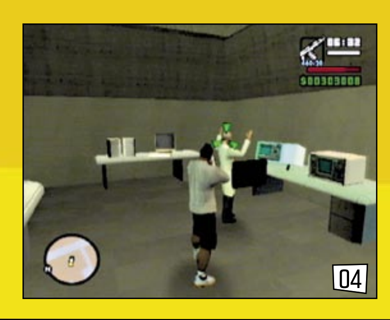
Para que aparezca disponible esta misión, avanza hasta la pista de aterrizaje de CJ entre las 20:00 de la noche y las 6:00 de la mañana.
En esta ocasión nos encontraremos con nuestro viejo y flipado amigo The Truth. Observa con atención las instrucciones que aparecen en pantalla para entrar en el Área secreta. Conseguirás unas gafas de visión térmica **(01)** para localizar a los enemigos en la oscuridad.
Si tienes un rifle de francotirador puedes ir eliminando a los soldados antes de entrar; puede que te sea más fácil todavía si utilizas las gafas con el rifle **(02)**. Antes de entrar en las instalaciones deshazte de los soldados que hay en las torres de vigilancia. Una buena técnica es limpiar una torre y los alrededores y acto seguido subirte a ella para eliminar a los soldados desde las alturas. Es recomendable avanzar poco a poco por las torres y coger el rifle que hay en cada una para recargar la munición. Si alguna vez te detecta algún soldado saldrá la posición de todos los demás. Utiliza esta ventaja para acabar con ellos rápidamente si vas bien armado. También puedes utilizar el sigilo si tienes una pistola con silenciador. Procura llevar unas 40 ó 50 balas para el rifle.
Una cosa importante a tener en cuenta es que tendrás que realizar esta misión antes de que amanezca, de lo contrario te expulsarán automáticamente de la base.
Otra opción más fácil es hacerlo a las bravas y procurar que te descubran aposta. De este modo cambiará la forma de entrar en la base. Encuentra la rejilla de ventilación, disparala y avanza a través del conducto del aire hasta el recinto.
Una vez dentro, se activará la alarma e irá en tu busca todos los soldados de la base. Según entres avanza un poco y tras eliminar a algunos enemigos **(03)** busca en la parte de la derecha un chaleco antibalas y una motosierra. Los soldados de esta zona están preparados para sorprenderte de modo que vigila tus espaldas.
Al acercarte al punto amarillo saldrán más y más enemigos, deshacte de todos ellos y recorre la zona si necesitas más chalecos antibalas. Si tienes problemas de salud, antes de entrar en el complejo donde está el cntífico, verás bajo la rejilla un corazón que parece inaccesible. Dispara a la rejilla para entrar y llévate además un chaleco antibalas que encontrarás más al fondo.
Recoge el pase de seguridad **(04)** para acceder a la compuerta y prepárate para un nuevo enfrentamiento. Todos los enemigos aparecen marcados en el mapa, de modo que vigila tu barra de vida. Baja por la escalera de caracol a la vez que eliminas a los soldados y recoge el Jetpack, y presiona ✖ para salir volando...
Al salir del edificio te encontrarás con más soldados pero si asciendes rápidamente no te alcanzarán. Sube sin miedo. Una vez en el exterior vuela hasta el punto amarillo en el mapa para entregar el Jetpack.



01

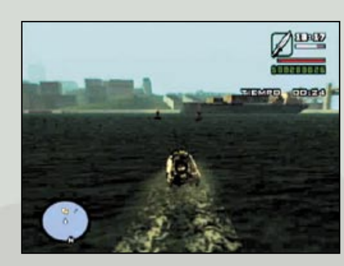

02


03


04

Escuela Náutica





Antes de realizar la última misión en el desierto, puedes gastar un poco de tiempo en comprar algunas propiedades y ver algunos sitios que desde que obtienes la licencia de piloto estarán visibles. Este es el caso de la Escuela Naútica, que aparece en el Noroeste del mapa, en la zona Bayside Marina. En esta ocasión sólo serán cinco pruebas:

1. Naútica básica. Simplemente acelera y frena en la zona de las boyas. Consigue el certificado de oro realizando la prueba en menos de 9,70 segundos.

6. Traza una ruta. Pasa con el barco entre las boyas que marcan el camino. Si presionas **R1** girarás más rápido. Conseguirás el certificado de oro si no tocas ninguna boya y realizas la prueba por debajo de los 33 segundos.

6. Eslalom. Es igual que la anterior, pero en esta ocasión con una zodiac en lugar de una barca. Pasa entre las boyas lo más rápido que puedas. Fíjate en el mapa por que aparece marcada la situación del segundo punto de control; no gires bruscamente para no perder mucha velocidad. Conseguirás el certificado de oro si no tocas ninguna boya y vas muy rápido.

4. Pez volador. En esta ocasión tendrás que dirigir un overcraft. Coge velocidad para saltar por la rampa más de 55 metros. Necesitarás coger mucha velocidad, de modo que antes de saltar toma carrerilla. Conseguirás el certificado de oro si saltas más de 67 metros. Cogerás más velocidad si una vez que pegas el salto tiras del stick hacia abajo.

5. Tierra, mar y aire. Empezarás en la arena con un overcraft. Pasa entre todas las boyas que marcan el circuito. En esta ocasión encontrarás algunas veces rampas entre las boyas. Cógelas con velocidad para adelantar camino. Es fundamental para conseguir el certificado de oro realizar la prueba en poco tiempo, por debajo de los 2 minutos 15 segundos, y procurar no chocar con ninguna boya.

Si consigues como mínimo los cinco certificados de bronce obtendrás como premio un **Marquis** (aparece en el muelle). Si obtienes los cinco certificados de plata aparecerá en el muelle disponible un **Squallo** y si obtienes los cinco certificados de oro tendrás como premio el barco **Jetmax**.





08. Recinto Aéreo 04: Green Goo

Rec.: 20000 $

Al terminar la misión anterior, espera a que The Truth llame por teléfono, de este modo volverá a aparecer el símbolo del aeropuerto en el mapa.
Una vez allí observa la escena **(01)**; cuando recuperes el control de CJ, vuela con el jetpack hasta el punto verde en el mapa. colócate sobre el tren y dispara a los enemigos **(02)**. Puedes deshacerte de ellos mientras vuelas, no hay problema. Eso sí, tendrás automáticamente un nivel de búsqueda de dos estrellas. Las cajas de mercancía están en el tren, también marcadas en verde, y para abrirlas necesitarás dispararlas. Cuando localices el objeto en cuestión que anda buscando TT **(03)**, regresa hasta el lugar donde esté para entregárselo; aparecerá marcado en el mapa como un punto amarillo. En esta misión es importante tener el nivel de pistolero bastante elevado (para que CJ pueda llevar dos armas a la vez).
Al reencontrarte con The Truth en el recinto aéreo saltará una escena... ahora podrás obtener siempre en este lugar el Jetpack y además 10000$ de beneficio al día.









Triathlon

Hay dos de estas competiciones en el juego en las que compites contra ocho participantes más, y ambas arrancan en la playa de Santa Maria, en Los Santos. Solo puedes acceder a ellas los sábados y los domingos y constan de 3 partes: primero toca nadar siguiendo los checkpoints, después toca una carrera en bici (para lo cual te pedirán que tengas algo desarrollada tu habilidad con ella) y por último te tocará una carrera hasta la meta (también tendrás que desarrollar tu forma física). Si ganas conseguirás 10.000 dólares cada vez. Hay otro triathlon igual en Fisherman Lagoon.



Si no tienes suficiente habilidad con la bici o con tu físico no podrás competir.



Encontrarás esta competición en Santa Maria Beach y en Fisherman Lagoon.



Consta de tres partes: nadar, correr en bici y por último correr a pie.



Es necesario tener un buen nivel con la bicicleta para poder participar.



Las Venturas

La zona

Las luces de neón impiden que se haga de noche en esta ciudad del juego que tanto recuerda a Las Vegas. Y en sus casinos se libra una guerra entre familias mafiosas.

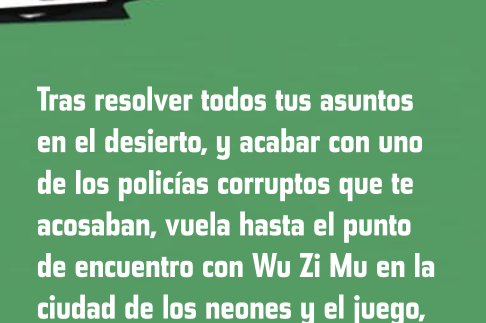


Restaurantes y Tiendas

- Burguer Shot
- Well Stacked
- Clunckin'Bell
- Binco
- Didier Sachs
- Prolaps
- Sub Urban
- Victim
- Zip

Lugares de interés

- Piso franco
- Hospital
- Comisaría
- Tienda de bombas
- Armería
- Pay`n´Spray
- Tuning para coches
- Locales de apuestas
- Tienda de tatuajes
- Barbería
- Gimnasio
- Bares / Clubs
- Estación de tren
- 24 / 7



Tras resolver todos tus asuntos en el desierto, y acabar con uno de los policías corruptos que te acosaban, vuela hasta el punto de encuentro con Wu Zi Mu en la ciudad de los neones y el juego, más conocida como Las Venturas.

01. Casino de la Tríada 01: Fender Ketchup

Rec.: 5000 $ / Respeto +









Este nuevo lugar aparecerá marcado en el mapa con el símbolo de una ficha de apuestas amarilla.
Al llegar a la zona, una escena nos mostrará el casino de Woozie. Entra en el edificio para hablar con él y presta mucha atención a las escenas de vídeo. Tras enterarte cómo se reparte la mafia en Las Venturas **(01)** y una vez tengas el control de CJ vas a meterle un poco de miedo en el cuerpo a uno de estos mafiosos **(02)**.
Tendrás que hacer el "cabra" con el coche para hacer que suba el marcador "acojonómetro". Para que suba más rápido realiza maniobras como las siguientes: acelerar al máximo, coger alguna de las rampas para hacer un gran salto, conducir en sentido contrario... Todo vale excepto matarlo, claro: utiliza la alta velocidad combinada con giros utilizando el freno de mano... ¡eso funciona verdaderamente bien! **(03)**
Una vez se haya llenado la barra te dirá el nombre de la familia que está intentando extorsionar a Wozzie; cuando haya cantado regresa con él hasta el casino **(04)**.

Casinos

En ellos te divertirás con juegos de azar como el black jack, máquinas tragaperras, la ruleta, vídeo póker... Apostarás un máximo de 100$ en la ruleta y en el black jack; un máximo de 50000 en el póker; en cuanto a las tragaperras, cada máquina tiene un precio. A continuación te explicamos la dinámica de los juegos.

1. Black Jack. La apuesta máxima es de 100. Consiste en sumar 21 puntos con las cartas. El As puede valer 1 o 10, las figuras 10 y el resto de las cartas su valor nominal. Puedes plantarte cuando quieras, pedir más cartas o doblar la apuesta, lo que implica recibir una carta más. Cuando estés contento con tu puntuación, plantate y espera a ver el resultado del crupier.

2. Ruleta. La apuesta máxima es 100 $. Puedes apostar a cualquier número de forma individual y también puedes hacer una única apuesta a un grupo de números, o múltiples apuestas a múltiples números. Estos grupos de números aparecen especificados en el tablero. Así, por ejemplo puedes apostar a todos los números entre el 19 y el 36, o a los 12 primeros números.

3. Vídeo Póker. La apuesta máxima son 50000$; estas cifras dependerá de la mesa en la que elijas jugar. Tienes que conseguir reunir las cartas que te indican en la tabla superior de la pantalla: dobles parejas, un trío, escalera... Dependiendo de cuanto apuestes así cobrarás tal y como indica la tabla.

4. Tragaperras. Lo único que tienes que hacer es pagar y esperar a ver el resultado de los cilindros.

5. Ruleta de la Fortuna. Apuesta a todos los números que quieras del tablero y cruza los dedos para que salgan en la ruleta. De nuevo, el azar decidirá tu suerte.







02. C. de la Tríada 02: Explosive Situation

Rec.: 7000 $ / Respeto +

Tras la graciosa escena de vídeo con Wozzie **(01)**, avanza hasta la cantera para recoger los explosivos (aparece marcada en amarillo en el mapa) **(02)**. Al llegar a la zona indicada tendrás poco más de dos minutos para llegar hasta las cajas de dinamita y romperlas para coger su explosivo contenido... y limpiar la zona de obreros **(03)**. Sólo podrás romper las cajas si conduces sobre ellas el camión Dumper que hay en la zona; utiliza el mapa para localizar las cajas fácilmente (están marcadas en verde). Una vez las rompas todas **(04)**, recoge la dinamita y prepárate para una pequeña huida. Tendrás que utilizar la moto de Trial para salir de allí: el camino aparecerá marcado con los puntos de contro que ya conoces por las carreras **(05)**. Atraviesa estos puntos rojos para localizar la salida. No tienes tiempo marcado, de modo que sólo tendrás que preo- »





» cuparte de llegar a los círculos rojos. En el ascenso, más te vale no caer o tendrás que repetir el circuito desde el principio... sería una auténtica pena perder tanto tiempo.
Los primeros puntos los encontrarás sobre las rampas metálicas de la mina. Para llegar al tercer punto de control sube las escaleras a la derecha de la rampa. Acto seguido sigue el camino hacia la derecha antes de llegar al final de la rampa; dale su merecido a otro de los vigilantes y sigue avanzando.
Para alcanzar sin problemas el siguiente punto de control, lo mejor que puedes hacer es coger la carrerilla para pasar bajo la estructura de madera y llegar al otro lado de la colina. Avanza por el último punto de control y lograrás salir de la zona (tampoco ha sido tan difícil, ¿no? **(06)** Al llegar al punto de entrega dará por terminada la misión y aparecerá una nueva señal en el mapa. Dirígete hacia ella sin perder tiempo para empezar otra misión.


05


06

Cantera

Al terminar con éxito la misión Explosive Situation se activarán dos nuevos trabajos: Bulldozer y Volquete. En total tendrás que superar 7 misiones.



03. C. de la Tríada 03: You've had your chips


Rec.: 10000 $ / Respeto +



01

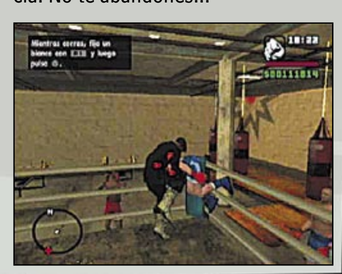

02

Parece que la familia Sindacco no quiere dejar en paz a nuestro amigo Wozzie. Tendremos que ir a la fábrica de plásticos en la que están falsificando las fichas del casino para darles una lección que no olviden **(01)**.
No está de más llegar con toda la vida y con algún chaleco antibalas, ¡por si las moscas! Si no tienes chaleco encontrarás un Ammu-nation muy cerca del casino; aprovecha la ocasión para comprar la munición y armas que necesites. Coge cualquier vehículo y dirígete a la ya clásica marca amarilla en el mapa, en las afueras de la ciudad.
Al llegar a la zona indicada, podrás escoger dos cosas: entrar por la puerta principal, o pasar desapercibido y trepando al muro por una de las marquesinas del autobús. Hagas lo que hagas el resultado será el mismo. Pero casi es preferible la primera opción, ya que de este modo, te verán desde un primer momento y no te verás atrapado entre el fuego cruzado de los que están dentro y fuera del almacén.
Por lo tanto lo mejor es bordear el muro hasta dar con una puerta abierta. Al entrar una escena de vídeo nos mostrará cómo los hombres de la fábrica dan la bienvenida a CJ. Intenta no sufrir demasiado daño; tendrás que eliminar a todos los enemigos antes de que acaben ellos contigo **(02)**.
Sobre todo tendrás que tener en cuenta que la misión que te ha traído hasta este lugar es deshacerte de las máquinas de la fábrica; las verás marcadas con puntos verdes en el mapa **(03)** y llamativas flechas sobre ellas... vamos, que no tienen pérdida alguna.Cuando empieces a disparar a las máquinas saldrán más enemigos para darte caza, de modo que vigila tu espalda. Una vez hayas terminado, sal del almacén ycoge el coche de la puerta **(04)** regresa al casino de Wu Zi Mu para que dé por terminada la misión **(05)**... eso sí, ten cuidado ya que al salir de la fábrica te esperarán más enemigos con los brazos abiertos y las armas preparadas y son más duros que los de la fábrica...

Gimnasio de Las Venturas

Este gimnasio es el último del juego y como en los anteriores casos, aquí aprenderás y perfeccionarás nuevas técnicas de lucha: ahora se trata de kick boxing. El procedimiento es el mismo de siempre: tendrás que tener un mínimo de forma para poder aprender los movimientos y después hablar con el profesor, derrotar a su alumno y por fin esto te dará acceso a los nuevos movimientos. Podrás practicarlos en el ring del gimnasio si vuelves a hablar con el profesor.
Ah, y no te olvides de que puedes volver aquí cuando quieras para mejorar tu musculatura y resistencia. No te abandones...






03



04


05

04. C. de la Tríada 04: Don Peyote

Rec.: Respeto +





En esta ocasión encontrarás el inicio de la misión en la entrada del casino. Al pisar en la señal roja, saltará una escena de vídeo en la que CJ recibirá una llamada de nuestro viejo y pirado amigo the Truth.
Para encontrar a los conocidos perdidos de The Truth te aconsejamos que vayas primero al aeropuerto a coger un avión ya que tendrás que llegar hasta el desierto. En esta ocasión el lugar aparecerá marcado en el mapa con un punto azul... ¡menuda innovación! Si no vas con helicóptero o avión, procura llegar hasta la cima con vehículo **(01)** que tenga capacidad para cuatro pasajeros. Una vez hayas volado hasta el lugar observa la escena con Maccer y Paul **(02)**. Monta en el vehículo de 4 puertas y conduce hasta la marca amarilla: la granja de serpientes. Tras el vídeo, elimina a los paletos rápidamente **(03)** y vuelve al coche. Conduce hasta la nueva marca amarilla en el mapa y llegarás al casino Calígula **(04)**.
Tras una nueva y divertida escena de vídeo, terminará la misión y aparecerán activadas las misiones de La mafia.



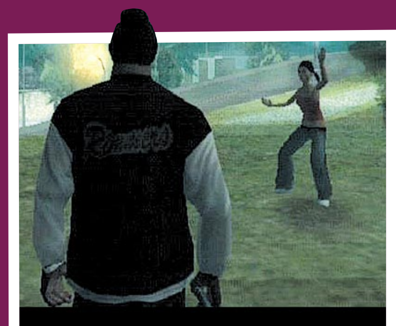


05. C. de la Tríada 05: Fishing Barrel

Simplemente se trata de una escena de vídeo **(01)**, la cual aparecerá disponible al terminar con éxito la misión The Meat Bussines. En la escena veremos cómo CJ se convierte en socio accionista del Casino de Woozie **(02)**. Al terminar la escena recibirás una llamada de Ken diciendo que tiene problemas con otra familia mafiosa. Así que no te sorprenderá ver que aparece una nueva señal en el mapa.







LAS NOVIAS (II)

Katie Zhan

Localización: A esta enfermera le gusta hacer deporte, así que la verás practicando Tai-Chi muy cerca del campo de golf de Avispa Country Club, en la ciudad de San Fierro.

Esta disponible de: 12:00 a 0:00

Requerimientos: Pierde la cabeza con los tíos "cachas" y muy "sexys", así que a "machacarse" en el gimnasio tocan…

Si la tratas bien te dará: el traje de médico y no te cobrarán la factura en los hospitales cuando seas eliminado.



A esta "nena" le van los tipos sexys y musculosos... que se note el gimnasio.

Barbara Schternvart

Localización: Esta atractiva policía te espera en el parking de la oficina del sheriff de la localidad de El Quebrados, en el Desierto.

Está disponible de: 16:00 a 6:00

Requerimientos: Le gustan los hombres gordos, así que come pizza sin parar. Eso sí, mantén alto también tu nivel de "sex-appeal".

Si la tratas bien te dará: no perderás tus armas cuando seas arrestado y te dará un bonito traje de policía.



Por el contrario, a la poli le van los tipos con sobrepeso, más bien gorditos.

06. C. de la Tríada 06: A Home in The Hills

Rec.: Respeto +







Para llevar un orden lógico te recomendamos que realices esta misión cuando hayas terminado todas las misiones en Las Venturas... vamos, que la dejes para el final.
Aparecerá disponible cuando termines la misión Saint Mark´s Bistro y te llevará de vuelta a Los Santos. Antes de hacer nada, consigue un chaleco antibalas y lleva la vida al máximo. Avanza hasta la señal de la Triada en el Casino de Wozzie y observa la escena de vídeo... ¡la canción es para troncharse! **(01)**
Tras recuperarte del shock inicial descubrirás que la familia vuelve a casa, a Los Santos. Parece que es hora de volver a casa. En la escena del avión descubrirás que van a invadir la mansión de Wozzie.
Una vez tengas de nuevo el control del personaje, salta del avión y abre el paracaídas para llegar hasta el tejado de la mansión con los miembros de la Triada **(02)**. Si no consigues aterrizar en el tejado, llega hasta allí andando. Una vez en el lugar, protege a tus amigos de los nuevos inquilinos de la mansión **(03)**. Constantemente saltarán más y más enemigos sobre el tejado para haceros salir. Sólo dispara hasta que quede la zona limpia. Cuando lo consigas, recoge el chaleco antibalas si has sufrido algún daño y avanza con los miembros del equipo hasta el interior de la mansión **(04)**.
Tendrás que evitar que los miembros de la Triada sufran mucho daño.
Una vez en el interior del edificio te las verás con más "gentucilla". Despeja el corredor mientras los miembros de la triada se encargan de algunas habitaciones (de todos modo vigila también los laterales). Llegado el momento te dirán que el Bigg Poppa está abajo.
Avanza hasta la señal roja en el mapa y revisa la casa ya que encontrarás objeto curativos. En la cocina por ejemplo encontrarás vida si te hace falta.
Al acercarte Bigg Poppa escapará, tendrás que correr detrás de él por toda la casa. Ya no aparecerá marcado en el mapa, de modo que no dejes que se vaya muy lejos. Llegará un momento en el que saldrá de la mansión. Ahora volverá a aparecer en el mapa.
Veremos en una escena con Bigg Poppa coge un coche para huir. De nuevo con el control de CJ, avanza hasta el coche que ha quedado y dale caza. Cuando estés a su altura intenta sacarlo de la carretera; también puedes intentar reventar el coche disparando por la ventanilla **(05)**. Al terminar con él, CJ habrá recuperado la Mansión de Madd Dogg y darán de nuevo comienzo las misiones en Los Santos.







07. Mafia 01: Intensive Care

Rec.: 5000 $ / Respeto +

Si tuviste el placer de jugar a *GTA Vice City*, te habrás dado cuenta que el abogado que aparece en el Casino Calígula es el mismo que aparecía en ese juego: Rosenberg **(01)**.
La señal blanca en el mapa indicará el lugar de este grupo de misiones. Se encuentra en el Casino Calígula. Tras la escena de vídeo, tu objetivo es asegurarte de que ningún miembro de otra familia elimina al miembro de la familia Sindacco, que está en coma.
Avanza hasta el hospital para recoger el cuerpo del tipo que llevaste atado en el capó **(02)**. Al llegar allí y hablar con la enfermera te informarán de que ya se han llevado al Sr. Sindacco. Ahora aparecerán en el mapa tres ambulancias marcadas como puntos rojos **(03)**. Tendrás que interceptar las 3 ambulancias para averiguar cual de ellas es falsa. La forma de descubrirlo es embestirla. Si al hacerlo baja el conductor de la ambulancia será verdadera **(04)**; si por el contrario, el conductor de la ambulancia acelera, descubrirás que es la ambulancia que buscabas y dará comienzo una veloz persecución.









Golpea a la ambulancia con otro vehículo o dispárala. En cuanto puedas montarte en ella **(05)**, pasa de los miembros de la familia contraria y acelera todo lo que puedas. Te perseguirán dos coches por la ciudad pero si tiras de freno de mano cuando lo necesites en las curvas y pisas a fondo en las rectas no tendrás problema para dejar atrás a esos conductores de pacotilla **(06)**. Una vez dentro de la ambulancia, dirígete hasta el punto amarillo en el mapa para poner a salvo a Johnny y dar por acabada la misión. Al terminar esta primera misión de la mafia aparecerá en el mapa la conocida marca de un viejo y no muy "querido" amigo: el policía corrupto Tenpenny.





08. Mafia 02: The Meat Business

Rec.: Respeto +

Una vez hayas observado la escena de vídeo con el "bueno" de Rossie **(01)**, sube en algún coche y llévale hasta el matadero... otra vez un punto amarillo en el mapa **(02)**.
Durante el camino podrás entretenerte con las conversaciones de CJ y su acompañante, ¡no tienen desperdicio!
Al llegar al lugar indicado, saltará una nueva escena de vídeo. Parece que Johnny no ha olvidado a CJ. Al recuperar el control del personaje descubrirás que te han atrapado en la fábrica. En un primer momento vendrán tres tios a darte caza: todos con armas blancas. Liquídalos lo más rápido que puedas para que no dañen a Rosenberg **(03)**. Este se encargará de apagar el fuego con un extintor y a ti te toca eliminar a los posibles adversarios que intentan impedir que avances **(04)**.
Cuando elimines a los tres primeros puedes entrar en la sala de la izquierda para coger algo de vida. Una vez Rosenberg diga que va a la cámara frigorífica, acompáñale ya que allí encontrarás un chaleco antibalas... eso sí, antes de entrar limpia bien la zona o te dejarán atrapado en la cámara y dará por terminada la misión. También puedes optar por no seguirle y así evitas riesgos.
Deshazte de todos y cada uno de los soldados que hay en el interior de la fábrica de carne **(05)**. Procura estar agachado para recibir menos impactos de bala... se trata de acción pura y dura, de modo que dispara a todo lo que se mueva. Los objetivos aparecerán marcados en el mapa como puntos rojos, así sabes cuantos quedan si miras en el mapa de la pantalla.
Cuando estén todos eliminados avanza hasta la salida marcada en el mapa como un punto amarillo **(06)**. Una vez fuera, coge el primer vehículo que veas y lleva a Rossie de vuelta al casino. ¡Otra misión más superada!
Ahora aparecerá disponible otro conjunto de misiones en Las Venturas: Madd Dogg. Oímos hablar de este personaje en Los Santos, (era el tipo al que OG Loc acusaba de haberle robado las rimas) y de hecho estuvimos en su mansión... es hora de conocerle en persona.



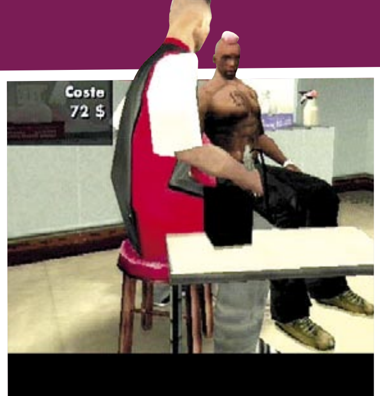












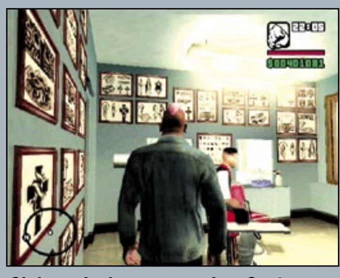
TATUAJES San Fierro

La tienda de tatuajes está en el barrio de Hashbury y tiene los mismos tatuajes que en las tiendas de Los Santos. Incluso se conservan los mismos precios.

Las Venturas

En la única tienda de tatuajes de Las Venturas sí vamos a encontrar nuevos tatuajes. Merece la pena que os paséis, siempre que os queden "huecos", claro.

Prenda	Precio	Respeto	Sex Appeal
Brazo izquierdo			
Araña	72$		
Antebrazo izquierdo			
Cruz	84$		
Payaso	36$		
Brazo derecho			
Telaraña	60$		
Antebrazo derecho			
María	120$		
Espalda			
Carta	240$		
Pectoral Izquierdo			
Corona	150$		
Colega	120$		
Pectoral Derecho			
Gangster Original	108$		
Vientre			
Dados	108$		
Dados	60$		
Lumbares			
Máscaras	720$		
Cruz	600$		
Otros			
Quitar Tatuaje	400$		



Si después de pasar por Los Santos, aún queréis más tatuajes, ya sabéis...

09. Mafia 03: Freefall

Rec.: 15000 $ / Respeto +



01



02


03

En la escena de vídeo conocerás a Salvatore **(01)**... una nueva familia para pelearse por el control del casino. De nuevo con el control de CJ avanza hasta el aeropuerto **(02)** para dar una buena"bienvenida" a la familia Forelli. Antes de nada, tendrás que ir hasta el hangar y robar la avioneta que aparece marcada en el mapa en azul. Si necesitas chaleco antibalas, encontrarás uno en el mismo hangar.
Con el avión que has robado tendrás que interceptar otro vuelo antes de que llegue a Las Venturas. Sigue la señal amarilla en el mapa volando hacia el Norte y cruza la anilla roja en el cielo **(03)**. Una escena nos mostrará cómo CJ se monta en el avión; al entrar en la nave automáticamente aparecerás en vista subjetiva, si pulsa **L2** o **R2** te asomarás al pasillo del avión y sólo verás el punto de mira y los enemigos a los que debes liquidar. Éstos se encuentran escondidos detrás de los asientos, y debes esperar a que salgan para disparar. Disparas con **L1**, apuntas con el stick izquierdo y te escondes con **L2** y **R2**. Una vez hayas acabado hasta con el piloto y no quede nadie a bordo, tendrás que llevar el avión de vuelta a Las Venturas para dar por terminada la misión, así que te toca demostrar tu habilidad como piloto **(05)**.
Al aterrizar recibirás una nueva llamada al móvil, adivina de quién: sí, vuelve a ser el odiado Tenpenny **(06)**. Al colgar aparecerá disponible la segunda misión del corrupto policía: High Noon.

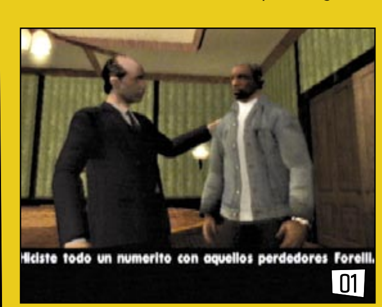
04


05


06

10. Mafia 04: Saint Mark's Bistro

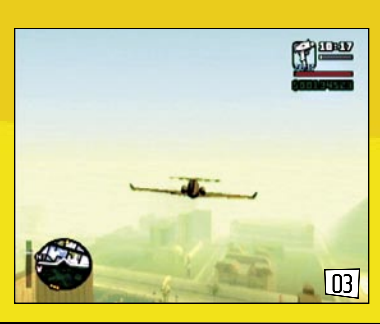
Esta misión aparecerá disponible una vez hayas terminado la misión de Madd Dogg. Y antes de empezar, es recomendable ir hasta la armería para coger munición y un chaleco antibalas, que siempre te vendrá bien.
Al terminar la escena de vídeo, y una vez CJ se deshaga de sus "refuerzos" **(01)**, avanza hasta el punto amarillo en el mapa, el aeropuerto **(02)**.
Tendremos que volar hasta Liberty City, la ciudad de *GTAIII* (a los que jugaron en su momento a ese juego les traerá buenos recuerdos) **(03)**.
Avanza hasta el final de la pista para recoger el avión y vuela hasta la señal en el mapa. Al llegar al lugar en cuestión tendrás que deshacerte de Forelli **(04)**; observa el punto rojo en el mapa, antes de llegar hasta él, elimina a todos tus enemigos **(05)** en el restaurante. Limpia la zona y baja las escaleras hasta el lugar que indica el radar (recuerda que si la flecha indica hacia abajo, el objetivo se encuentra en pisos inferiores) **(06)**. Una vez te deshagas de Forelli, elimina a algún enemigo más que salga a tu encuentro. Acto seguido una escena mostrará a CJ montando en el avión de vuelta a Las Venturas.
Vuela hasta la pista y párate por completo para dar por terminada la misión.
Al bajar del avión recibirás una llamada del Sr. Leone, parece que tendréis que dejar de veros por una temporada. También recibirás la llamada de Wozzie y de Sweet. Parece que CJ está muy solicitado últimamente.



01



02


03



04


05


06

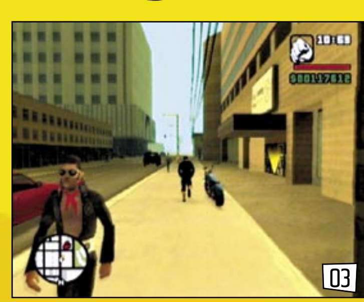
11. Lugar a Robar 01: Arquitectural Espionage

Rec.: Respeto +



01


02


03

Aunque se trata de una de las misiones de Wozzie, aparece en el mapa como lugar a robar porque se trata de una linea argumental distinta: el robo al casino Calígula **(01)**.
Aparece marcada en el mapa como un símbolo de dólar de color verde. El objetivo es hacerse con los planos del casino; como los planos no se pueden robar tienes que hacer una foto de ellos. Antes de empezar, no estaría de más que te hicieras con un chaleco antibalas por si las cosas se ponen feas.
Lo primero que tendrás que hacer es robar una cámara de fotos a un turista; éste aparece marcado en el mapa como un punto rojo. Al llegar al lugar verás que hay varios turistas, pero no todos llevan cámara; observa con atención a aquel turista que está haciendo fotos constantemente **(02)**.

Con la cámara en tu poder tendrás que dirigirte hacia el edificio de urbanismo (punto amarillo en el mapa) **(03)**. Al entrar procura no llevar ningún arma a la vista; acércate al mostrador y habla con la recepcionista **(04)**. Contesta positivamente (presionando a la derecha en la cruceta) todas las preguntas para acceder fácilmente a los planos.
Una vez tengas acceso a las escaleras, sigue los puntos amarillos en el mapa; el primero te indicará el lugar donde están situadas las escaleras y el segundo el piso en el que se encuentran los planos. Al llegar a la zona, verás que hay un policía muy cerca y que no podrás sacar la cámara de fotos tan fácilmente **(05)**.
Tendrás que crear una maniobra de distracción para dejar la sala libre.
Un piso más abajo están moviendo un archivo; utiliza eso como distracción. Baja una planta por las escaleras y localiza el punto amarillo dentro de una habitación; destruye los ventiladores a puñetazos **(06)** para no hacer demasiado ruido. De este modo se activará la alarma de incendios. Aprovecha el momento para subir rápidamente las escaleras y sacar fotos en la habitación de los planos.
Una vez hayas fotografiado lo que buscabas aparecerán un montón de policías y de guardias de seguridad **(07)**. Baja las escaleras eliminando a todos los que te impiden el paso, sal rápidamente al vestíbulo y de allí a la calle. Tendrás un elevado nivel de búsqueda, así que ándate con mucho ojo. Avanza rápidamente hasta la marca amarilla en el mapa para concluir la misión sin ser capturado por la policía **(08)**.


04



05



06


07


08



OTRO TRABAJITO... Cantera

Completa la misión "Explosive Situation" y habla con el tipo de la cantera:

MISIÓN 1
Dificultad: 1/10
Recompensa: 500$
Tienes 7 minutos para volar siete rocas. El Bulldozer no puede voltearse ni explotar, así que puedes tirarte por las pendientes sin problema para llegar a los niveles más bajos. Eso sí, despeja antes las zonas superiores.

MISIÓN 2
Dificultad: 2/10
Recompensa: 1.000$
Tienes pequeñas cantidades de tiempo para quitar las cuatro bombas. Si no te haces todavía con los controles del Bulldozer ponte las pilas. Solo has de coger los explosivos, colocarlos lejos y apartarte de los barriles.

MISIÓN 3
Dificultad: 2/10
Recompensa: 2.000$
El camión Dumper será de gran ayuda. Sigue por la autopista a toda velocidad hasta que alcances a los ladrones. Haz que acaben en el agua o que se caigan por un precipicio si quieres, es lo más fácil.

MISIÓN 4
Dificultad: 3/10
Recompensa: 3.000$
No dejes que se caiga ningún cuerpo fuera del camión, ya que en cuanto estés sobre tierra empezarán a dar botes. Ve despacio.

MISIÓN 5
Dificultad: 5/10
Recompensa: 5.000$
Coge la primera salida a la izquierda seguida por la primera a la derecha y sigue hasta Cluckin´Bell. Gira a la izquierda para salir a un camino lateral y luego por el camino viejo hasta Verdant Meadows. Si chocas con algo muy rápido explotarás. En tu destino, descarga los explosivos en la marca roja.

MISIÓN 6
Dificultad: 3/10
Recompensa: 7.500$
Conduce el Bulldozer empujando los barriles fuera de las vías para que caigan por los lados. Llega al final de las vías y vuelve para quitar los que te faltan. Si el tren pasa y no toca ningún barril superarás la misión.

MISIÓN 7
Dificultad: 6/10
Recompensa: 10.000$
Manejarás una grúa con la que tendrás que deshacerte de una bici... y de su dueño. Sigue los consejos anteriores (no vayas rápido, ten cuidado con las rampas, usa el freno...) y tras un par de intentos conseguirás superar la última misión de este desafío.

A partir de ahora la cantera será propiedad tuya, generando 2000$ al día. El Bulldozer y el Dumper también estarán disponibles en la parte de arriba de la cantera.

12. Lugar a Robar 02: Key To Her Heart

Rec.: Respeto +







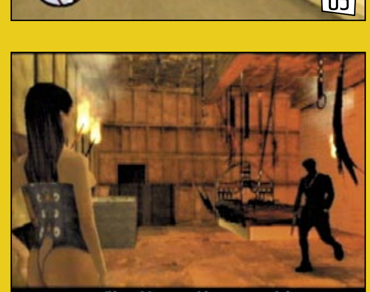
En la nueva escena de vídeo CJ mostrará a Woozie los planos del casino y planearán el atraco **(01)**. Tendrás que avanzar hasta el casino para robar una tarjeta de acceso.
Al llegar al Calígula, verás a una crupier salir del edificio; síguela vigilando el nivel de búsqueda que aparecerá en pantalla. No te pegues demasiado al coche para no ser descubierto **(02)**. Parece que a nuestra chica le van los rollos "sadomasoquistas" **(03)**.

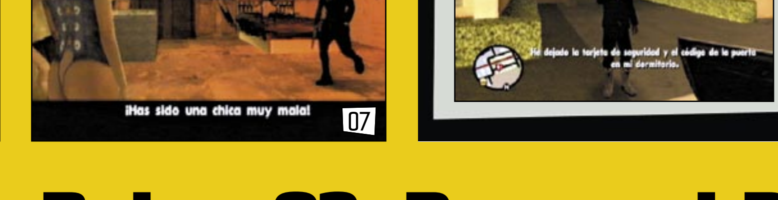
Tras la escena de vídeo, avanza hasta el probador para coger un traje de sadomasoquista **(04)** y sigue de nuevo a la crupier... sin acercarte demasiado.
Al llegar a la casa de nuestra amiga, pisa la marca roja en la acera para recibir más instrucciones **(05)**.
Espera agazapado cerca del coche que has estado siguiendo; saldrá el mensaje en la pantalla avisándote que ya está cerca; le reconocerás porque lleva un "juguetito" en la mano **(06)**.

Cuando hayas eliminado al masoca, entra en la casa y observa la escena de vídeo... sin comentarios **(07)**.
Al terminar la escena de vídeo descubrirás que CJ tiene nueva novia y que dará por concluída la misión... pero realmente te queda algo más por hacer. Tendrás que tener una buena relación con Millie para conseguir la tarjeta de acceso al Calígula. Bueno, suponemos que a estas alturas del juego ya sabes tratar a una chica.









Novia Millie

Para que Millie te dé la tarjeta de acceso tendrás que completar un 33% de la barra de progreso con ella. Como las anteriores novias, cuando se monte en el coche contigo debes prestar atención a cuáles son sus deseos. Si tiene hambre no la lleves a hamburgueserías ni a pizzerías, ella prefiere el Steak House, en Redsands West. Aparece marcado con un cuchillo y un tenedor en el mapa.
También puedes marcarte un detalle con ella y regalarla flores... eso nunca falla y además harás que suban los puntos más rápido. Las flores más cercanas las verás en el club de golf.
Una vez hayas conquistado a Millie hasta rellenar la barra un 33%, ésta te llamará por teléfono y te dará luz verde para entrar en su casa y coger la tarjeta y el código de acceso. Eso sí, si lo del rollo de las citas no te va, hay una manera más rápida de de solucionar el asunto: acaba con Millie en la primera cita y entra en su casa para robar la tarjeta.





13. Lugar a Robar 03: Dam and Blast

Rec.: Respeto +

Avanza hasta la señal verde del dólar en el casino de Wozzie. Tras la escena de vídeo **(01)**, sal del casino y roba algún tipo de vehículo. Tendrás que llegar hasta el aeropuerto y una vez allí coger algún avión, que aparecerá marcado en el mapa como un punto azul. Es avión pesado y le cuesta coger altura de modo que tómate tu tiempo para subir bastante alto **(02)**.
Tienes que dirigirte al punto amarillo en el mapa; está situado bastante alto y tiene forma de anilla como las que había en las pruebas de licencia de piloto. Si ves que no llegas por que está demasiado alto, da unas cuantas vueltas y asciende en espiral.
Al atravesar la anilla pulsa Triángulo

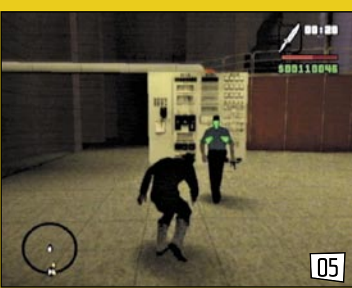




para salir del avión y tras ver cómo éste se estrella, empezará el rápido descenso de CJ.
Ahora aparecerá una nueva marca en el mapa, un punto amarillo que no es otra cosa que la presa. Redirige tu descenso hacia esa zona **(03)** y abre al paracaidas antes de estrellarte. No te preocupes si no caes justo en la marca con el paracaídas; puedes caer al agua y avanzar hasta la marca nadando.
Al pisar el punto rojo dará comienzo la segunda parte de la misión, en la que primará el sigilo **(04)**. En primer lugar (y no sabemos por qué razón) te quitarán todas las armas; coge el cuchillo al lado del primer contenedor y prepárate para un poco de acción sigilosa.
Avanza hasta el primer contenedor rojo procurando no encontrarte a ningún guarda de seguridad. Si hay alguno por las proximidades, para y espera a que se de la vuelta para que no te vea. En el primer tramo sólo te encontrarás con dos guardas.
Entra en la presa y observa la escena de vídeo. Una vez dentro tendrás que seguir siendo sigiloso. Puedes eliminar primero a los vigilante situados en la planta de abajo ya que son los que van mejor armados; en total hay seis hombres, dos abajo **(05)** y cinco arriba.
Sube las escaleras y observa el mapa. Los generadores que tendrás que destruir **(06)** se encuentran marcados como puntos amarillos; acércate a ellos y pulsa Triángulo para colocar la bomba.
En la zona de arriba también encontrarás guardias: ten cuidado. »


03


04


05



06

Autoescuela de Motos





Al dirigirte a Las Venturas observa que en el noroeste de la ciudad se encuentra la S roja que indica las autoescuelas. Dirígete hasta allí para comenzar con las pruebas para aprender a conducir motos correctamente. En total son seis pruebas y a estas alturas del juego... creemos que te será muy fácil conseguir los certificados de oro.

1. El 360. Aprieta ■ y ✖ al mismo tiempo y empieza a girar a izquierda o a derecha hasta que des una vuelta completa.

2. El 180. Acelera en una recta y cuando entres en la curva formada por conos suelta el acelerador y derrapa con **R1** para tomar la curva y volver a acelerar hasta la zona de donde has salido. Aparca en la zona de conos lo más recto posible.

3. El Caballito. Acelera a fondo hasta la zona de los conos y cuando llegues al primer cono, presiona atrás en el stik para levantar el morro de la moto y comenzar el caballito. No presiones demasiado fuerte ya que la parte trasera de la moto rozará el suelo y la prueba no será válida.

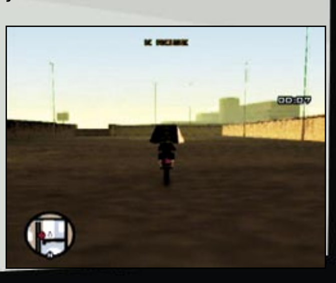
4. Salto y parada. Es la única prueba que haces con una moto de cross. El objetivo es saltar por la rampa, aterrizar correctamente y aparcar en la zona de conos. Cuando vayas a salir de la rampa presiona hacia atrás para ganar un poco más de altura.

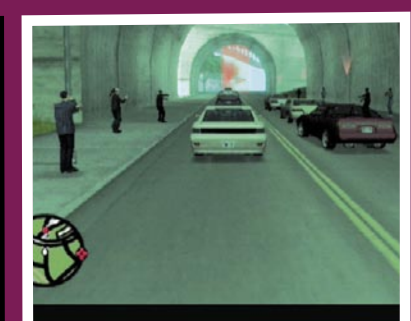
5. El Stoppie. Es como el caballito, tienes que acelerar hasta una zona de conos y presionar el stik hacia delante. Pulsa acto seguido el botón cuadrado para así levantar la rueda trasera de la moto. Procura mantener el stoppie y la moto recta mientras atraviesas la zona de conos hasta llegar a la zona en al que tienes que aparcar la moto, sólo un poco más adelante.

6. Salto y Stoppie. Es una mezcla de las dos anteriores pruebas. Tienes que coger la rampa como te hemos comentado antes, pero justo al saltar en la rampa, vuelca el peso de CJ hacia delante con el stik, junto con el freno, para comenzar con el stoppie nada más caer al suelo. Puedes ver si la moto está recta con las cámaras laterales **R2** y **L2**, aunque no es aconsejable por que no ves donde tienes que aparcar. Es la prueba más difícil pero con pocos intentos seguro que lo conseguirás.

Tras superar las pruebas, y dependiendo de los certificados que hayas conseguido, podrás ver en la puerta de la autoescuela tu recompensa: si has conseguido todos los certificados de bronce tendrás en la puerta una Freeway; con todos los certificados de plata tendrás una FCR-900 y con todos los oros una NRG-500.







CARRERAS ILEGALES

En todas las ciudades podrás competir en carreras ilegales con las que conseguirás dinero. Competir cuesta 10.000$ por carrera excepto en las A y B de Badlands, donde solo hay que apostar 5.000$. Encontrarás un icono en forma de bandera de carreras en los sitios donde correr. Como recompensa, obtendrás un tanto por ciento de juego superado tras cada carrera, así como 1.000.000$ al final si ganas en todas.

Los Santos

LOWRIDER RACE (BLADE) / Dificultad: 4/10
Es la carrera que hiciste para Cesar como misión, así si quieres no la hagas.

LITTLE LOOP (NRG-500) / Dif: 1/10
Ignora a tus competidores, enseguida les pasarás.

BACKROAD WANDERER (FCR-900) / Dif: 2/10
Carrera con motos. Vigila el resto del tráfico y no tendrás problemas para ganar.

CITY CIRCUIT (FCR-900) / Dif: X/10
Utiliza la misma estrategia que en la carrera anterior. Ve despacio en las curvas.

VINEWOOD (SUNRISE) / Dif: 6/10
El coche es muy malo, pero es lo que tenemos. Esquiva el tráfico e intenta cuanto antes ponerte en cabeza.

FREEWAY (SUPER GT) / Dif: 5/10
Nuestro coche es muy, muy lento y toma muy mal las curvas. Te costará varios intentos superarla.

INTO THE COUNTRY (BULLET) / Dif: 2/10
De nuevo otra carrera fácil. No tendrás problemas si tu habilidad al volante es buena.

BADLANDS A (SABRE) / Dif: 3/10
Ya hiciste esta carrera en la misión "Wu Zi Mu", no tienes que volver a hacerla si no quieres.

BADLANDS B (ZR-350) / Dif: X/10
También la hiciste en la misión "Farewell, My Love...", así que tampoco debes volver a correrla.

San Fierro

DIRTBIKE DANGER (SÁNCHEZ) / Dif: 1/10
Tan fácil de superar que no hace falta entrar en detalles; ataja por las curvas para ponerte en cabeza.

BANDITO COUNTY (BANDITO) / Dif: 2/10
El coche es bueno, pero vuelca y explota con facilidad. Vigila la velocidad y no te salgas del camino.

GO-GO KARTING (KART) / Dif: 3/10
Manejas un kart, que es muy potente pero que patina que es una delicia. Cuidado con no chocar.

SAN FIERRO FASTLANE (ALPHA) / Dif: 5/10
Tus competidores son más rápidos que tú y giran mejor. En la recta final puedes ganar pisando a fondo.

SAN FERRO HILLS (PHOENIX) / Dif: 4/10
Tus competidores son más lentos que tú, así que enseguida liderarás la carrera y, ya que hay pocos coches durante la carrera que aparezcan en tu camino.

COUNTRY ENDURANCE (BULLET) / Dif: 5/10
Igual que en la carrera anterior, excepto que todos los coches son más rápidos. Tú serás tu peor enemigo, ya que tu coche corre mucho y es difícil de manejar.

» Cerca de cada generador hay un recodo con sombra; métete ahí hasta que puedas limpiar la zona de guardias de seguridad y trabajadores **(07)**. Cuando esté limpio planta la carga. Una vez estén todas colocadas un punto amarillo te mostrará el camino **(08)**... en principio parecerá que CJ no tiene salida, pero... ¡siempre puede copiar a 007! **(09)**


07



08


09

14. Lugar a Robar 04: Cop Wheels

Rec.: Respeto +

En la escena de vídeo conocerás más detalles sobre el robo al casino **(01)**. Al salir a la calle y montar en el primer vehículo descubrirás que tienes 12 minutos escasos para robar las motos de policía **(02)**. No estaría de más que llevaras la vida a tope y un chaleco antibalas por si las moscas. Cuanto más rápido sea el vehículo con el que empiezas la búsqueda de motos, más tiempo ahorrarás.

Aparecen marcadas en el mapa con un punto verde. Observa bien su situación para acortar lo máximo posible los tiempos. Al robar cada una de las motos, tendrás que llevarlas al camión de transporte **(03)** que aparece marcado en el mapa como un punto azul.Lógicamente, no esperes que esto sea pan comido... al fin y al cabo son motos de policía. Lo fundamental en esta misión: ¡ser lo más rápido posible! Y un pequeño consejo... entre moto y moto, puedes entrar en una Pay and Spray para eliminar las estrellas de búsqueda.

Al subir las motos al camión ten cuidado de no acelerar demasiado o el camión funcionará como una rampa y te mandará a Cuenca **(04)**. Y si ves a algún coche con ademán de subir, dispara con lo que tengas a mano para quitarles las ganas.

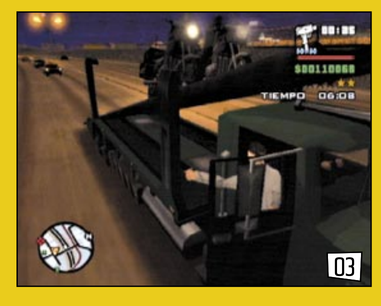
Como el camión va dando vueltas por la autopista, el truco está en recoger las motos según vaya a pasar el camión por la zona **(05)** y **(06)**, es decir, tendrás que adelantarte un poco a sus movimientos. Empieza siempre por la moto que está más al Este en el mapa.



01



02



03



04



05



06

15. Lugar a Robar 05: Up, Up and Away

Rec.: Respeto +


01


02

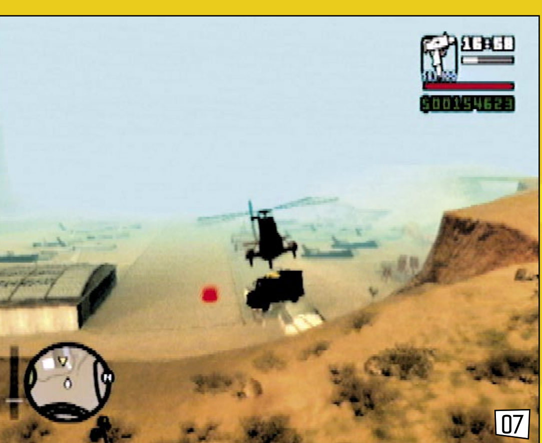

03

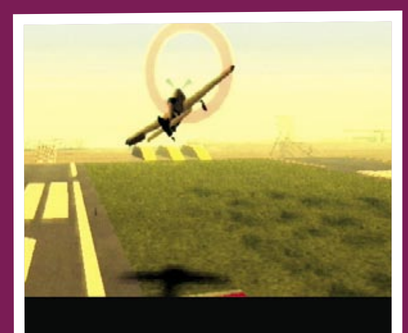
Para seguir con el robo tienes que hacerte con un helicóptero con un potente imán para coger peso. Tus chicos saben con certeza que hay uno en un cuartel en Las Venturas **(01)**; aparece marcado con una señal amarilla en el mapa. Sólo se abrirán las puertas del cuartel si los soldados ven un vehículo militar. Tú no te puedes hacer con ninguno, de modo que espera en la puerta de la base hasta que salga algún coche. Acto seguido, introdúcete en la base con cuidado de no ser visto. Siempre saldrá un coche militar nada más llegar al sitio en cuestión; si no aprovechas este momento puede que tarden en volver a salir, de modo que es preferible cargar la partida (siempre y cuando hayas salvado antes, claro).
De más está decir que necesitarás llevar la vida al máximo y un chaleco antibalas... al fin y al cabo entras en una zona restringida.
Unos cuantos soldados te darán la bienvenida **(02)**; sin salirte del coche procura llegar hasta el fondo a la derecha para alejarte un poco de los enemigos y evitar así que te hagan demasiado daño; de este modo los eliminarás desde lejos corriendo menos riesgos. Avanza hasta los contenedores que hay a la izquierda de la entrada principal y entra en el almacén que verás abierto. En el interior te encontrarás con más soldados **(03)**. Vigila las zonas superiores del recinto ya que habrá varios soldados apostados en los andamios del techo. Protégete con las cajas de la entrada mientras limpias la zona de enemigos. En esta parte es mejor ir despacio ya que varios soldados tratarán de impedirte el paso.
Nada más salir del almacén avanza hacia la derecha y sube las escaleras hasta uno de los tejados **(04)**. Si antes de subir avanzas por el porche, al lado de las escaleras verás un lanzallamas.
Una vez arriba termina de eliminar a los soldados y avanza hasta la metralleta. Utiliza el arma para acabar con los dos helicóptero **(05)** que han desaparecido y, una vez tengas vía libre, termina de subir para poder coger por fin el helicóptero que buscabas.
Una vez lo tengas en tu poder tendrás que llevarlo hasta el lugar donde se encuentra el furgón blindado **(06)**.
Vuela hasta la señal azul en el mapa y colócate sobre el furgón. Para manejar el imán mueve el stick derecho; bastará con poner el helicóptero encima para cogerlo. Para soltarlo basta con presionar Círculo, de modo que ten cuidado de no presionarlo por error o fracasará la misión y tendrás que repetir todo desde el principio.
Con el furgón enganchado avanza hasta la pista de aviones en el Desierto, propiedad de CJ. Coloca el camión sobre la marca roja y presiona Círculo para soltarlo **(07)**; aterriza el helicóptero en la segunda marca. Dará comienzo una escena de vídeo y terminará la misión.


04


05


06


07



CARRERAS ILEGALES

Nos trasladamos ahora a Las Venturas para continuar con unas cuantas carreras más. La dificultad ahora será mayor, así que mejora tu habilidad al volante.

Las Venturas

SAN FIERRO TO LAS VENTURAS (BANSHEE)
Dificultad: 2/10
El mejor coche del juego, sin duda alguna. Es rápido y se maneja de vicio, así que no vale ninguna excusa para no ganar a la primera esta carrera.

DAM RIDER (NRG-500)
Dificultad: 2/10
Otra carrera de motos, pero facilita. Ve un poco más despacio de lo habitual en ésta y en la siguiente carrera para evitar cualquier accidente desagradable.

DESERT TRICKS (FCR-900)
Dificultad: 3/10
Al principio el camino no se ve bien, así que ve un poco despacio y, una vez que veas bien, pisa a fondo (recordando los consejos de la carrera anterior, eso sí) para alcanzar la cabeza de carrera y ponerte primero.

LAS VENTURAS RINGROAD (TURISMO)
Dificultad: 3/10
Un coche muy rápido, pero te encontrarás con un montón de tráfico durante la carrera, así que permanece en el lado derecho de la carretera y esquiva el tráfico aleatorio que te encuentres.

Check Points

En el aeropuerto de Las Venturas. Aquí no hay rivales ni tiempo límite, pero aun así son pruebas muy difíciles.

WORLD WAR ACES (RUSTLER)
Dificultad: 4/10
Manejar un avión no es cosa fácil, y más cuando tienes que atravesar círculos de checkpoint. Ve despacio e intenta pasar por el centro de cada corona para orientarte bien hacia la siguiente. Ah, y no olvides guardar el tren de aterrizaje al despegar para conseguir más estabilidad.

BARNSTORMING (STUNTPLANE)
Dificultad: 6/10
Se maneja como uno de esos aviones pequeños de juguete. Tiene la habilidad de poder girar haciendo un loop si nos pasamos algún checkpoint. Vigila los árboles y no vayas muy rápido.

MILITARY SERVICE (HYDRA :D)
Dificultad: 3/10
Es muy lento y tardarás mucho en superar la misión, pero al menos no explotarás. Si lo usas como si fuera un jet, irá muy rápido, pero las probabilidades de accidente son del 99%, úsalo mejor como helicóptero.

CHOPPER CHECKPOINT (MAVERICK)
Dificultad: 2/10
Ahora con un helicóptero, aunque no te costará demasiado superar el desafío, porque se maneja muy bien.

WHIRLY BIRD WAYPOINT (MAVERICK)
Dificultad: 3/10
Igual que el anterior reto, ve despacito y no intentes hacerlo todo a la primera.

HELI HELL (HUNTER)
Dificultad: 5/10
Si vas despacio no habrá accidentes, ya que el Hunter es muy, muy rápido

16. Lugar a Robar 06: Breaking The Bank At Caligula's

Rec.: 10000 $ / Respeto +



01



02



03

Cuando estés listo, avanza por última vez hasta la señal del dólar. Vas a robar en el Casino Calígula.
Tras la corta escena de vídeo, avanza hasta el casino (marcado como un punto amarillo en el mapa). Entra sin armas ni nada en la mano para no llamar la atención **(01)**. Una vez dentro contarás con cuatro minutos para realizar todas las submisiones.
Avanza hasta el punto amarillo en el mapa que indica el lugar de la puerta de personal **(02)**. La tarjeta ya la tienes por Millie, de modo que lo único que tienes que hacer es darle un poco de coba al guardia. Cuando acabe la conversación pulsa Triángulo para utilizar la tarjeta de acceso.
Una vez dentro tendrás que bajar una planta y meter un bote de gas por las ranuras de ventilación **(03)**. Ten cuidado si fallas ya que se llenará la zona de gas y no te conviene. El siguiente paso es ir a otra puerta de seguridad; tranquilo porque aparece marcada en el mapa con el famoso punto amarillo **(04)**. Mientras que hagas esto, Zero provocará un corte de luz, así que ponte las gafas de visión nocturna que tendrás al empezar la misión. Avanza hasta el nuevo punto amarillo para llegar a una puerta metálica gigantesca (parecida a la de los comercios); coge el toro (marca azul) para levantar la puerta y así hacer que el resto del equipo se reúna contigo **(05)**.
Ahora aparecerá un nuevo marcador en pantalla, esta vez de 7 minutos. Procura mantenerte cerca del equipo y protegerle de los guardias que aparecerán por los pasillos **(06)**. Aquí, lo más útil será el rifle de asalto y el AK-47. Una vez hayas despejado la zona sigue al equipo hasta la cámara acorazada **(07)**. Al llegar allí verás unas cargas explosivas en el suelo; cógelas (aprieta **L1** si tienes un arma parecida para sustituirla) y al mismo tiempo Zero te explicará que alguien está intentando activar los generadores de emergencia. Deshaz el camino andado y da buena cuenta de los guardias de seguiridad que protegen dichos generadores.
Una vez hayas eliminado a los vigilantes, pon una carga en cada uno de los generadores y reviéntalos. Para ello, selecciona el disparador a distancia y actívalo una vez hayas salido de la sala. Regresa de nuevo a la cámara acorazada **(08)**; cuando hayan reventado la puerta entra en su interior y lánzate como un energúmeno a por el chaleco antibalas. Te va a hacer falta, porque según te informa Zero un grupo de gorilas está bajando a la cámara. Sal de ésta y dirígete a las escaleras por las que has bajado. Da cuenta de los seis mafiosos y regresa de nuevo a la furgoneta.
En el camino de regreso **(09)** tendrás que proteger al equipo de los enemigos que salgan a tu encuentro. Colócate siempre delante para que los demás reciban el menor daño posible. Por fortuna, todos y cada uno de los enemigos aparecerán marcados en el mapa como puntos rojos, de modo que no habrá malas sorpresas.
Una vez todos los miembros del equipo se vayan con el botín, CJ tendrá que encontrar por sí sólo la salida.



04



05



06



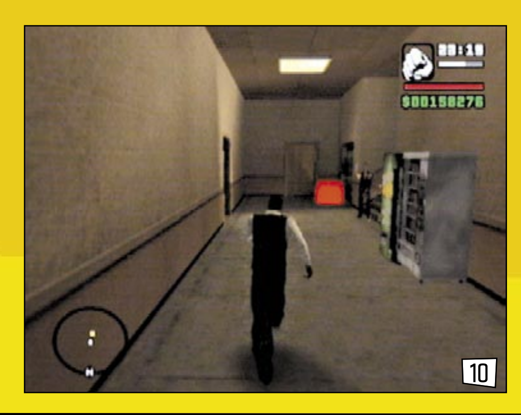
07



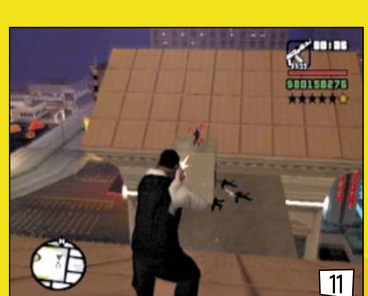
08



09


10

Avanza hasta la marca amarilla en el mapa que señala el ascensor **(10)**; más enemigos te harán la vida imposible, pero podrás eliminarlos a todos si tienes la suficiente vida, o esquivarlos si eres lo suficientemente rápido.
El ascensor te dejará en el tejado. Una vez arriba, pasa entre unos techos triangulares. De alguno de los helicópteros que sobrevuelan la zona bajarán SWAT **(11)**; ten mucho cuidado con ellos porque son duros de pelar.
Recoge el paracaídas que hay en el tejado y prepárate para la escapada. Tendrás que hacer un salto espectacular al vacío y acto seguido abrir el paracaídas. Equilíbralo para aterrizar en el tejadillo de enfrente y poder coger el helicóptero para escapar **(12)**.
Si no saltas lo suficiente y te caes a la calle, no te preocupes; roba algún vehículo rápido y conduce hasta el piso franco (el aeropuerto de CJ en el desierto). Pisa la marca roja y terminará la misión.





17. Tenpenny 01: Missappropriation

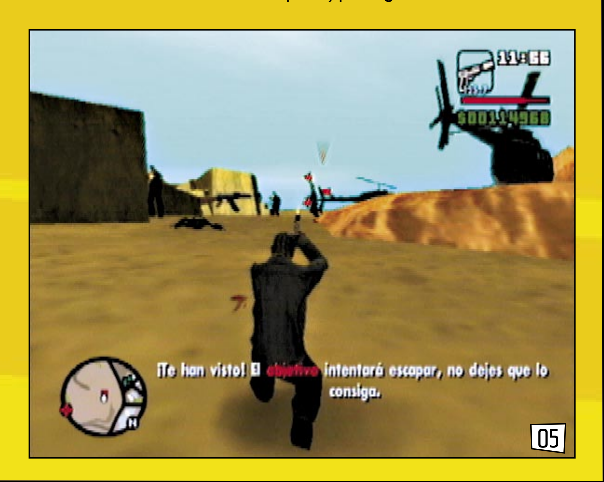


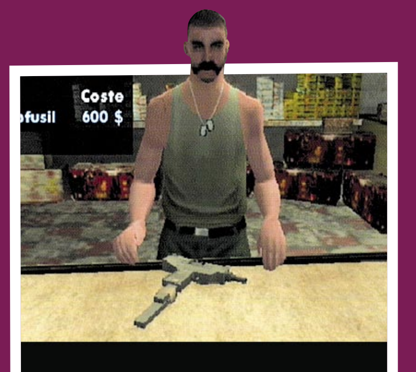




Avanza hasta la C en el mapa para reencontrarte con nuestro "amigo" Tenpenny **(01)**. Tras la escena de vídeo, en la que descubrirás que debes robar un dossier y cargarte a alguien **(02)**, avanza hasta la señal roja en el mapa. El lugar en cuestión se encuentra un poquillo lejos, de modo que coge un vehículo rápido para acortar distancias. Si no quieres ir por tierra, en el camino podrás coger el Seasparrow con metralleta **(03)**, donde lo encontrarte antes de conseguir la licencia de piloto, en una pequeña cala representada en el mapa como una zona amarilla (mira en páginas atrás el apartado Helicóptero Gratis).
Si vas en helicóptero te aconsejamos que aterrices en la pequeña colina cerca del pueblo y que vayas a pie hasta la zona marcada. Colócate cerca de los helicópteros de la aldea.
Esta misión tiene dos formas de superarse, una muy sencillita y rápida y otra que conlleva más dedicación.
En cuanto a la más sencilla, una vez hayas aterrizado en la colina, avanza escondiéndote detrás de los matorrales para no ser descubierto **(04)** por los federales. Si te fijas en la aldea desde arriba, verás que a la derecha de las casas hay unas rocas de color rojizo. El federal al que tienes que matar y coger el dossier se encuentra detrás de las últimas casas, al lado de las rocas.
Equipa una pistola con silenciador y avanza lo más despacio posible sin ser visto **(05)**. Dispara al hombre en cuestión y coge el dosier para dar por terminada la misión.
Tendrás que realizarlo de otra forma si eres descubierto por los federales **(06)**. En este caso, el hombre que tienes que eliminar subirá al helicóptero. Si esto pasa, persíguele en el otro heli- »







Ammu-nation San Fierro

A estas alturas de juego ya tendrás casi todas las armas disponibles...

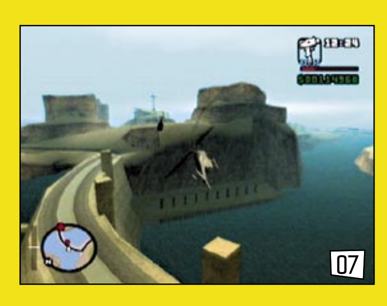
Arma	Precio		Sex Appeal
PISTOLAS			
9 mm	200$		
Pistola con silenciador	600$		
Desert Eagle	1200$		
MICRO SUBFUSIL			
Tec9	300$		
Micro subfusil	500$		
ESCOPETAS			
Escopeta	600$		
Escopeta recortada	800$		
Escopeta de combate	1000$		
ARROJADIZAS			
Granadas	300$		
Explosivos, control remoto	2000$		
BLINDAJE			
Blindaje corporal	200$		
SUBFUSILES			
Subfusil	2000$		
RIFLES			
Rifle de vaquero	1000$		
Rifle de francotirador	5000$		
ASALTO			
AK-47	3500$		
M4	4500$		

Las Venturas

Arma	Precio		Sex Appeal
PISTOLAS			
9 mm	240$		
Pistola con silenciador	720$		
Desert Eagle	1440$		
MICRO SUBFUSIL			
Tec9 360$			
Micro subfusil	600$		
ESCOPETAS			
Escopeta	720$		
Escopeta recortada	960$		
Escopeta de combate	1200$		
ARROJADIZAS			
Granadas 360$			
Explosivos, control remoto	2400$		
BLINDAJE			
Blindaje corporal	240$		
SUBFUSILES			
Subfusil	2400$		
RIFLES			
Rifle de vaquero	1200$		
Rifle de francotirador	6000$		
ASALTO			
AK-47	200$		
M4	5400$		

» cóptero **(07)** hasta el lugar en el que aterrice en Las Venturas; lo más probable es que una vez haya bajado del helicóptero, se lance en paracaídas hacia la calle. Haz tu lo mismo y, una vez en el suelo, da caza al pobre diablo y recoge el Dossier **(08)**. Eso sí, no sobrevueles la zona restringida en el desierto. Esta misión desbloquea High Noon.


06


07



08

18. Tenpenny 02: High Noon

Podrás realizar esta misión una vez hayas terminado con éxito las misiones Freefall y Misappropriation. El lugar aparece marcado en el mapa como una C en Castillo del Diablo, en la zona Oeste del desierto. Antes de ir hasta allí asegúrate de llevar munición suficiente. Si no es así, pasa antes por Ammu-nation y déjate unas "perras". Avanza hasta allí en el vehículo que prefieras...**(01).** Recuerda que puedes pilotar y pisa la marca roja para que de comienzo la escena de vídeo **(02)**. Parece que nuestros amigos siguen haciendo de las suyas.
Después de cavar la fosa para los dos, Pulaski forcejeará con otro poli y saldrá corriendo **(03)**. Debes darle caza antes de que escape. De ninguna manera podrás dispararle fuera del coche,

¡Carl! ¡Espero que no te hayamos hecho esperar, colega!

¡Mata a Pulaski!

01

02

03

de modo que no malgastes balas. Según monte en el coche, avanza rápido hasta el vehículo cercano (nada más salir del cementerio a la derecha) y persigue al poli corrupto **(04)**.
Si llevas un AK47, procura disparar a las ruedas para que no se distancie. Cuando destroces el coche, Pulaski bajará. Elimínalo y fin **(05)**.



04


05

19. Madd Dogg 01: Madd Dogg

Rec.: Respeto +



01



02

Esta misión aparecerá disponible una vez hayas completado la misión The Meat Business. Avanza hasta la **D** en el mapa y pisa la señal roja para comenzar la escena de vídeo **(01)**. Tras ver cómo Dogg hace el idiota y retomas el control de CJ, avanza hasta la camioneta **(02)** que está al lado del casino. Aparece marcada en el mapa como un punto azul; aparca la furgoneta en la marca roja **(03)**. Acelera y frena, sin mover el volante, para desplazarte hacia delante y hacia atrás y poder pillarle cuando salte **(04)**. Puedes dar marcha atrás y marcha adelante hasta el momento justo en el que salte. Una vez tengas a Dogg en la furgoneta **(05)**, aparecerá su barra de vida en la pantalla; ésta irá disminuyendo según pase el tiempo **(06)**. Tendrás que llevarlo hasta el hospital antes de que la barra llegue a cero.
Pisa la marca roja en el hospital para dar por terminada la misión. Al pasar un rato recibirás una llamada al móvil de Rossie **(07)** y aparecerá la última misión de la mafia disponible.


03


04



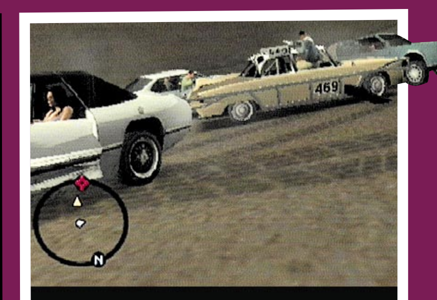
05



06



07



MÁS CARRERAS Estadios

SAN FIERRO ARENA (Blood Bowl)
Dificultad: 3/10
Recompensa: 10.000$

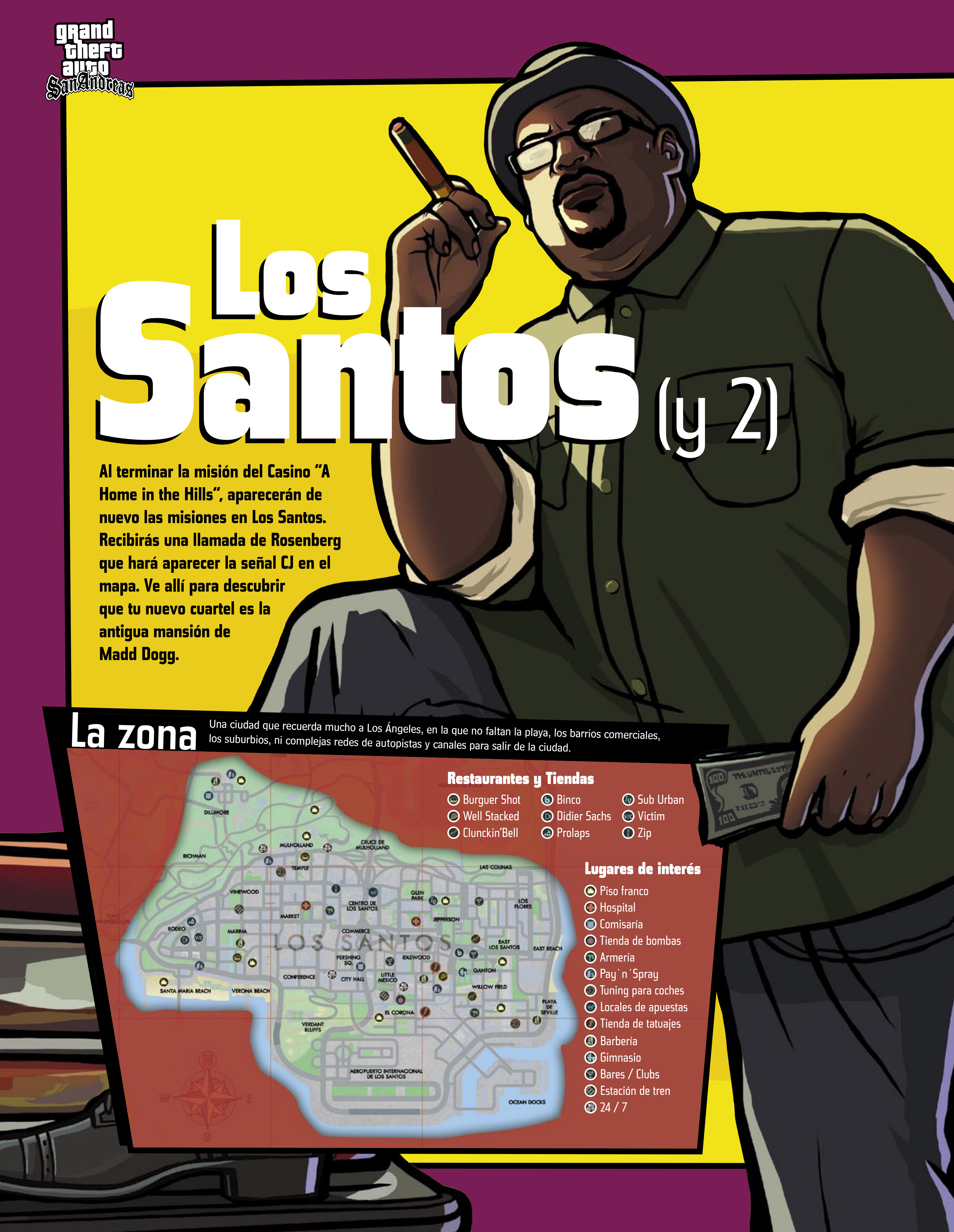
Se desbloqueará tan pronto como abras San Fierro, y aquí no necesitarás aumentar tus habilidades de conducción. Empiezas con 30 segundos de tiempo y cada checkpoint que atravieses te dará 15 segundos más y necesitas superar la prueba en menos de un minuto. El asunto está en que ahora tendrás a alguien en el coche para hacer drive-bys por ti, y además, los otros coches podrán robarte checkpoints. Lo mejor es dejar que al principio de la carrera los otros coches intenten acabar los unos con los otros intentar hacerte con un puñado de checkpoints lo más rápido posible. Obtendrás dinero extra si haces que alguno de tus rivales explote, pero el tiempo a cumplir es más importante.
Y a partir de ahora tendrás disponible el Bloodring Banger en la parte exterior del estadio.

LAS VENTURAS ARENA (Dirty Track)
Dificultad: 3/10
Recompensa: 25.000$

Acude al estadio de Las Venturas los lunes y miércoles para aceptar este desafío usando una moto Sánchez.
Este desafío es sencillo de superar si ignoras al resto de corredores. Hay un accidente "programado" por el juego que te dará un montón de ventaja respecto a los demás. Si conduces bien, alrededor de la vuelta 4 ya estarás en cabeza y a partir de la 6 puede que incluso estés doblando a los más lentos. Solo has de preocuparte de tomar las curvas lentamente y hacer bien los saltos, y evitar que te atrapen en alguno de los numerosos accidentes que verás en la carrera.
Y el BF Injection estará ahora siempre disponible en el exterior del estadio los lunes y los miércoles, así como a lo largo de todo el Desierto.

LAS VENTURAS ARENA (Kickstart)
Dificultad: 4/10
Recompensa: 0$

Acude al estadio de Las Venturas de nuevo, aunque esta vez los martes, jueves o viernes para aceptar este nuevo reto con la moto Sánchez en el que habrá numerosos obstáculos a esquivar durante las carreras.
Si tu habilidad de conducción es buena con una moto (prácticamente al máximo), podrás chocar contra un muro y no caerte. Tienes que recoger puntos para ganar la carrera. Hay un total de 50, pero con 26 te bastará y son de tres colores: verde, ambar y rojo. Estos últimos son los más difíciles de coger, así que lo mejor es que recojas todos los verdes que puedas y luego completes con alguno ambar y rojo (de estos seguramente tendrás que coger al menos 2) para ganar. Tienes 4 minutos para conseguirlo.
Ahora el vehículo The Dune estará siempre disponible en el exterior del estadio todos los días excepto lunes y miércoles.



Los Santos (y 2)

Al terminar la misión del Casino "A Home in the Hills", aparecerán de nuevo las misiones en Los Santos. Recibirás una llamada de Rosenberg que hará aparecer la señal CJ en el mapa. Ve allí para descubrir que tu nuevo cuartel es la antigua mansión de Madd Dogg.

La zona

Una ciudad que recuerda mucho a Los Ángeles, en la que no faltan la playa, los barrios comerciales, los suburbios, ni complejas redes de autopistas y canales para salir de la ciudad.

Restaurantes y Tiendas

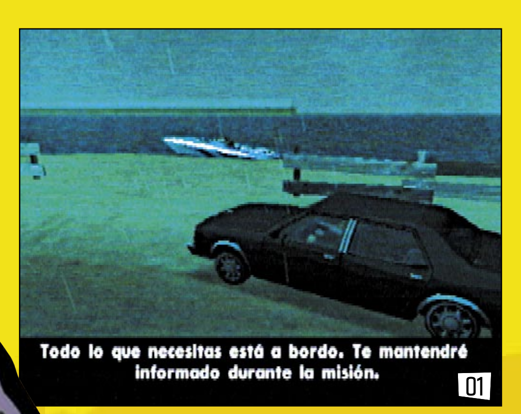
- Burguer Shot
- Well Stacked
- Clunckin'Bell
- Binco
- Didier Sachs
- Prolaps
- Sub Urban
- Victim
- Zip

Lugares de interés

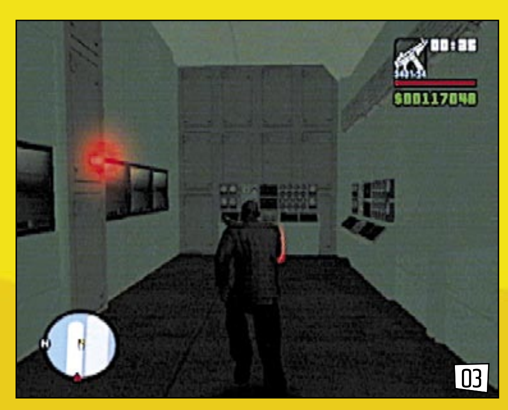
- Piso franco
- Hospital
- Comisaría
- Tienda de bombas
- Armería
- Pay`n´Spray
- Tuning para coches
- Locales de apuestas
- Tienda de tatuajes
- Barbería
- Gimnasio
- Bares / Clubs
- Estación de tren
- 24 / 7

01. CJ 01: Vertical Bird

Rec.: 50000 $







En la escena veremos a CJ ejerciendo de Manager... lástima que aparezca Toreno para cortarles el rollo.

Tras descubrir los nuevos planes del agente federal (sólo hay que robar un caza de un portaviones... pan comido), monta en la lancha **(01)** y dirígete hasta la señal amarilla, cerca de San Fierro. A ser posible, alcanza la parte trasera del portaviones con la lancha y salta al agua para llegar nadando hasta el interior **(02)**

En esta zona también puedes hacerlo a las bravas, y en lugar de llegar nadando hasta la sala de control, avanzar AK-47 en mano eliminando a todo soldado que aparezca.

Una vez llegues al punto amarillo y descargues la batería de los misiles tierra-aire **(03)**, un mensaje te dirá que robes el Caza. Avanza hasta la señal roja en el mapa que marca el lugar donde se encuentra el avión. Si alguno de los mecánicos te descubre e intenta dar la alarma, abátelo antes de que lo haga para no hacer que vengan más soldados en tu busca.

Una vez montes en el caza **(04)**, dirígete a los puntos amarillos que marcan la Flotilla a hundir. Al ir hacia allí una serie de Cazas intentarán darte alcance. Éstos aparecen marcados en el mapa como puntos rojos. Deshazte en primer lugar de los aviones que te persiguen por el aire; si te fijas en el radar verás que están situados detrás de ti, para conseguir darles alcance, acelera, frena y da un giro de 180º para colocarte detrás de su cola. Desde esa posición podrás tenerles en el punto de mira. Para disparar desde el avión fija con **R1** el blanco que aparezca en la pantalla. Si mantienes pulsado durante un rato verás que el punto de mira pasa de verde a rojo. cuando esté rojo, dispara con **L1** y los misiles alcanzarán su objetivo **(05)**.

Una vez hayas destruido los aviones, dedícate a destruir a la Flotilla. Ésta aparece marcada en el mapa con puntos amarillos. Deshazte de los barcos del mismo modo que acabaste con los cazas.

Tendrás que ser un poco paciente. No te obsesiones en acabar con ellos pronto, no corre prisa. Son cuatro barcos en total y al destruirlos tendrás que llevar el avión a un lugar seguro... la pista de aterrizaje de CJ por ejemplo **(06)**. Ahora el Caza Hydra aparecerá siempre en el hangar de CJ.







02. CJ 02: Home Coming

Rec.: Respeto +

Avanza hasta la Mansión y pisa la marca roja en la entrada para que de comienzo la misión. ¡Menuda sorpresa, Toreno tiene si corazoncito y todo y va a liberar a tu hermano **(01)**!

Conduce hasta la marca amarilla en el mapa **(02)** para recoger a Sweet y observa atentamente la escena de video **(03)**. Tendrás que llevarle hasta Grove Street. Conduce hasta la marca amarilla en el mapa, hasta la casa de Sweet. Una nueva escena dará comienzo... tendrás que limpiar el barrio de nuestros amigos de camellos, aunque antes, deberás reconquistar tu barrio **(04)**, como en la guerra de bandas **(05)** (son 3 oleadas). Como siempre, encontrarás corazones y chalecos para recuperar energía por la zona. Después, en el mapa aparecerán un montón de puntos rojos, esos son los camellos que debes eliminar. Tanto en el caso de la guerra, como la limpieza del »





» barrio, vigila la barra de vida a Sweet para que no finalice la misión. Elimina a todos los camellos para que de por terminada la misión **(06)**.
Ahora aparecerá en el mapa el icono de Sweet en la puerta de la casa de los Johnson y tendrás que repetir desde el principio la guerra de bandas para recuperar territorios, o seguir con misiones que te proponga Sweet.


04



05


06

03. CJ 03: Cut Throat Business

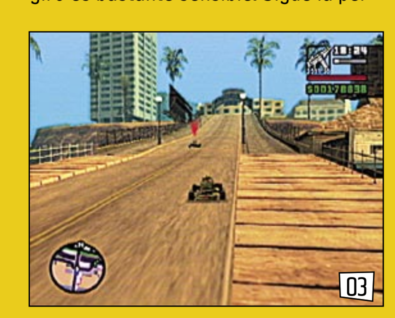
Rec.: Respeto +

Tras ver la escena de vídeo descubrirás que Madd Dogg se está "enfadando" por que Loc está utilizando sus rimas. Una vez recuperes el control de CJ, lleva en el Buggie a Madd a las afueras de Los Santos **(01)** donde Loc está grabando el video de música. Simplemente sigue la señal amarilla en el mapa. Al presentarte en el lugar, a Loc le entrará miedito y escapará en un hovercraft. CJ y Madd harán lo mismo para darle alcance **(02)**. Persigue a Loc por arena y mar hasta una pasarela de madera que se adentra en el mar; allí escogerá otro vehículo para escapar... ¡un kart! Ten cuidado con el control del kart **(03)** por que el giro es bastante sensible. Sigue la persecución sin prisas, que de vez en cuando te esperará; si ves que Loc realiza al giro brusco, tira de freno de mano con **R1**. Cuando llegue a su guarida, observa la escena de vídeo **(04)**. Después dará por terminada la misión.



01


02

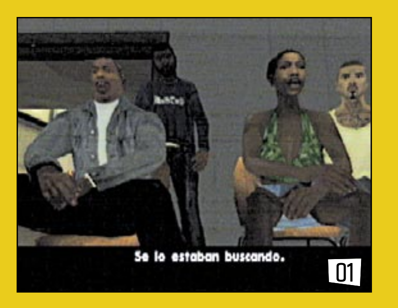

03



04

04. CJ 04: Riot

Podrás comenzar con esta misión cuando hayas terminado de ayudar a Sweet. Avanza hasta la mansión para dar comienzo con la escena de vídeo **(01)**. En esta ocasión veremos a toda la familia unida viendo las noticias. Al recuperar el control de CJ tendrás que llevar a Sweet a su casa. Según vayas acercándote al barrio verás que las cosas no andan bien... parece que la gente está un poco enfadada con la liberación de los policías corruptos. Puedes seguir varias rutas: la autopista será el lugar más seguro **(02)**.
Una vez llegues al destino marcado, dará por terminada la misión.



01



02

05. Sweet 01: Beat Down On B-Dup

Rec.: Respeto +

Tras rescatar a Sweet de la tentativa de drogarse, ve a la casa de B-Dup. Recluta a algún miembro de la banda **(01)** que están en los alrededores para llevarlos en el coche. Encontrarás su refugio en los apartamentos azules.Tras la escena de vídeo **(02)** descubrirás que B-Dup vive en Glen Park; coge de nuevo el coche y conduce hasta allí. Tendrás que conquistar el territorio de manos de los Ballas; al llegar al lugar, dispara a los Ballas vestidos de morado para que de comienzo la guerra de bandas. Espera a que vengan refuerzos para eliminarlos a todos y vigila la barra de vida de Sweet que habrá aparecido en pantalla. Una vez comience la guerra de bandas, quédate en el centro del parque para que los enemigos vayan en tu busca **(03)** .
Una vez el barrio sea tuyo, una nueva escena nos mostrará a los guardias de



01



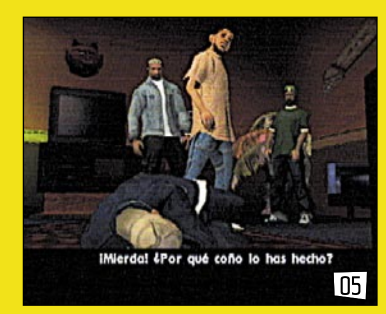
02



03

B-Dup; tendrás que deshacerte de ellos **(04)** . Procura llegar con la vida al máximo y ponte en lugar seguro para eliminarlos. Cuanto más lejos más les costará acertar en el blanco. Refugiate detrás de las rocas y dispara con armas de largo alcance. Antes, recorre la zona para reducir el nivel de búsqueda. Al entrar en la casa comenzará el interrogatorio **(05)** .


04



05

06. Sweet 02: Grove 4 Life

Rec.: 10000 $ / Respeto +



01

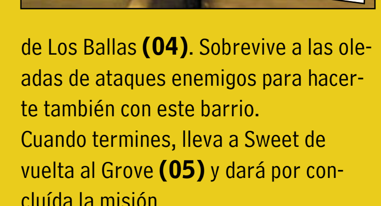


02

Avanza hasta la **S** en el mapa para comenzar con la siguiente misión; ahora aparecerá de nuevo en la casa de Sweet. Tras le breve discusión entre los hermanos **(01)** tendrás que recuperar otro barrio más para los Grove. Vuelve a reclutar a algunos miembros de la banda por lo que pueda pasar **(02)**. Avanza hasta el punto amarillo y provoca otra guerra de bandas. De nuevo aparecerá la barra de vide a Sweet, de modo que no la pierdas ojo. Sobrevive a las tres oleadas de ataques enemigos **(03)**; si se ponen las cosas feas, recuerda que siempre en estas guerras aparecen misteriosamente corazones y chalecos antibalas tirados por las calles.

Una vez recuperes el barrio, tendrás que conquistar otro barrio de Idlewood más. Haz lo mismo, provoca la guerra de bandas eliminando a algún miembro de Los Ballas **(04)**. Sobrevive a las oleadas de ataques enemigos para hacerte también con este barrio.

Cuando termines, lleva a Sweet de vuelta al Grove **(05)** y dará por concluída la misión.


03


04


05

07. Sweet 03: Los Desperados

Rec.: Respeto +

Esta misión aparecerá disponible al terminar la misión Riot.

Avanza hasta la casa de Sweet y presta atención a la escena de video. En esta ocasión tendrás que ayudar a César a recuperar su barrio.

En primer lugar, recluta a alguno de los Grove **(01)** y coge el coche más cercano, **(02)**. Tendrás que conducir hasta la marca amarilla en el mapa.

Pisa la señal roja y observa la escena de video. Al recuperar de nuevo el control del personaje tendrás que ayudar a César y los originales a limpiar el barrio de Los Vagos. Aparecerán marcados en el mapa los enemigos como puntos rojos. Tendrás que eliminar a todos, así que tendrás que armarte de munición y paciencia **(03)**.

Una vez hayas limpiado la zona y no quede ni uno dírígete al callejón. Pisa la marca roja en la acera y observa la escena.

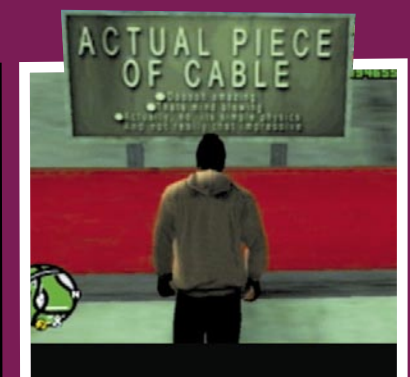
Hay que mantener limpio el callejón para que César siga su cruzada..



01


02

Tras esto aparecerán más Vagos que defenderán el barrio **(04)**. Vigila tu espalda y dispara rápidamente para que no tengan opciones a defenderse. Tendrás que procurar que todos los miembros de la banda sobrevivan al ataque o dará por terminada la misión.



CURIOSIDADES

Aquí tenéis algunas de las curiosidades que podéis encontrar en vuestra estancia en San Andreas, aunque hay muchos más...

1 En San Fierro, al sur del puente Gant, hay un restaurante y al oeste veréis un cartel que indica las medidas del puente, los polígonos y texturas que han usado y el espacio ocupado en el disco duro.

2 También en el puente Gant, en la parte de arriba del todo (tendrás que usar el jetpack), hay un cartel que indica que allí arriba no hay ningún huevo de pascua y que sigamos buscando.

3 Existe un agujero en el juego, concretamente en Los Santos, en el límite del distrito East Los Santos, a la derecha del todo. Un bloque a la izquierda (la calle paralela a la izquierda) de la última calle entre ese distrito en el mapa. En la parte superior derecha de la calle veréis un agujero en una pared. Si entráis os caeréis a un "abismo", pero si entráis con el jetpack podréis visitarlo...

4 Hay un merendero cerca del inicio del puente en San Fierro que tiene una atracción turística de lo más curiosa: un trozo de cable.

5 Al norte de Palomino Creek hay una roca llamada "Northstar Rock".

6 Hay un sex shop en Las Venturas en el que puedes entrar y que tiene un montón de cosas "divertidas".

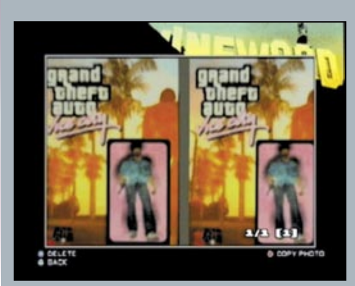
7 El autobús es tratado en los talleres Pay ´N´Spray como si fuera un vehículo de emergencias o de la policía.

8 En el túnel de tren cerca de Unity Station, entre otros lugares, hay un aviso de una compañía llamada "True Grime".

9 Todas las tumbas de San Andreas tienen escrita la frase "OPPOSITION, 1997-2004. RIP"

10 En la tienda Zero encontrarás muñequitos de Manhunt y GTA.

11 n el gimnasio de San Fierro, verás que en la fachada, en lugar de poner "Martial Arts", pone "Marital Arts".



La única aparición de Tommy Vercetti en *GTASA* son estos muñecos...

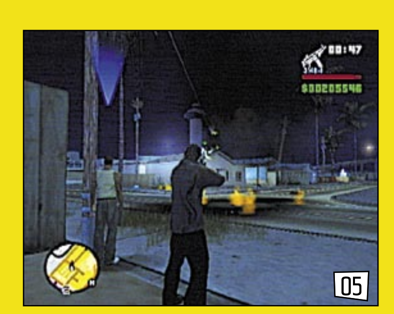
En el callejón la clave es avanzar hacia delante a la vez que eliminas a los miembros de los Vagos que saltan por los laterales. Al deshacerte de ellos, te avisarán que hay más miembros de la banda enemiga atacándote por la espalda;elimínalos.Puede que a estas alturas, el juego plantee algún problema de inteligencia artificial y el miembro de la banda que tiene el bazooka dispare al coche haciéndolo saltar por los aires. Esto hará que se suicide y tengas que volver a empezar la misión desde el principio.

Una vez salgas del callejón tendrás enfrente el último bastión enemigo. No avances y desde la misma posición elimina a todos los Vagos que quedan **(05)**. Primero deshazte del que está sobre el tejado, el que tiene el bazooka, y por último a los tres que están en la calle. Con esto dará por terminada la misión y recibirás una llamada de Sweet.


03



04


05

08. Sweet 04: End Of The Line

Rec.: Respeto +

Una vez hayas conquistado los territorios suficientes **(01)**, pisa la señal roja delante de la casa de Sweet para que de comienzo la última misión del juego. Tras la corta escena de video **(02)**, sube al coche con Sweet y conduce hasta la fortaleza de Big Smoke. Aparecerá marcada en el mapa con un punto amarillo **(03)**. Al llegar a la zona indicada verás una nueva y emotiva escena de video.
De nuevo con el control del personaje, avanza hasta el punto azul en el mapa para encontrar la tanqueta de los SWAT y echar abajo la puerta de Big Smoke.
Avanza en linea recta entra medias de las casas, con sigilo hasta dar con la tanqueta **(04)**. Sube al vehículo rápidamente y dírigete hacia la entrada de la casa de Big **(05)**. Aprovecha la ocasión y usa la tanqueta para limpiar de enemigos la planta baja del edificio. Después, baja del vehículo y entra por la puerta que hay al fondo. Tendrás que subir tres pisos para llegar a Big Smoke. En el primer piso te encontrarás con dos enemigos nada más terminar de subir las escaleras. Casi todos los enemigos actúan por parejas, de modo que ten cuidado. Cuando te hayas cargado la segunda pareja situada al final de un pasillo con rejas, podrás recoger un chaleco antibalas **(06)**.
Cruza las puertas metálicas cerca del chaleco y prepárate para entrar en una sala infestada de enemigos. Corre hasta que te topes con unas cajas de madera. Utilízalas como parapeto para limpiar la zona. Procura no salir de ellas por que si no te caerá la del pulpo **(07)**. Liquida a los enemigos con paciencia sin exponerte mucho y cuando hayas terminado entra por la puerta que hay al fondo a la derecha.
Dentro de esta nueva sala encontrarás más enemigos. Sigue agazapado todo el tiempo; los enemigos se esconderán también detrás de las cajas. Haz tú lo propio y deshazte de ellos con paciencia.
Al final de la zona de las cajas encontrarás las escaleras al segundo piso. El punto por el que debes avanzar señala unas puertas dobles metálicas; no entres todavía e inspecciona lo que queda de planta para conseguir un corazón y recuperar vida.
Cuando subas las escaleras ten cuidado por que al fondo verás que hay un chaleco antibalas. No te lances a él como un loco, ya que junto a él encontrarás agazapado n enemigo dispuesto a disparar. Tras acabar con él y recoger el chaleco cruza las puertas metálicas y nada más hacerlo gira hacia la izquierda y cárgate al enemigo antes de que él reduzca tu recién adquirido escudo. Sigue avanzando hasta la siguiente marca amarilla que señal otras puertas dobles.
Esta nueva sala es el laboratorio como tal y tiene matones mejor armados que te pondrán las cosas más difíciles. Dispara a los barriles rojos que hay por la sala para acabar con estos efectivos rápidamente. En ningún caso avances como un loco, hazlo despacio y con paciencia... no querrás meter la pata en la última misión.
Una vez hayas limpiado la zona sube por las escalerillas y busca las dobles puertas metálicas. Tendrás que rodear toda la reja. Al acercarte a la puerta saldrán dos enemigos más. Despáchalos y cruza la puerta a la siguiente sala. Allí también encontrarás n corazón al fondo a la derecha.
Cruza la siguiente puerta para llegar al salón de los Ballas. Ya sólo queda un piso para llegar hasta Big.
Encontrarás una sala de seguridad con un matón dentro y un chaleco antibalas. Elimina al matón. Coge el chaleco y cruza las puertas dobles. Al hacerlo dos Ballas te darán la bienvenida. Si eres lo suficientemente rápido acabarás co ellos antes de que te toquen.
Cruza las siguientes puertas para llegar a la sala de los Ballas. Elimina a todos los enemigos que aparecerán en la estancia mientras te refugias en la barra de la derecha para recibir el menor daño posible.
Sigue el camino hasta las siguientes puertas dobles y deshazte de otros ocho enemigos al otro lado. Cuatro al principio y cuatro un poquito más adelante.
Si vas mal de vida entra en las salas laterales con bailarinas. En ellas encontrarás también vida y chaleco antibalas.
Avanza hasta la señal amarilla en el mapa y ya estarás en las escaleras de subida que te llevarán hasta Big Smoke. Observa la escena de video y preparate para la acción en cuanto acabe.


01



02

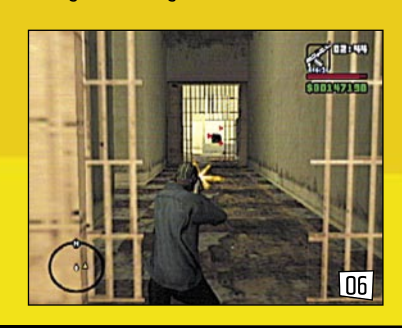


03


04

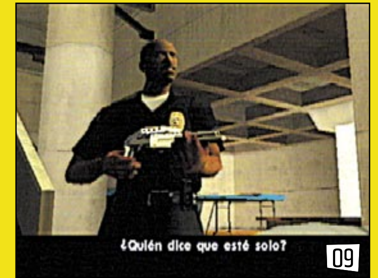


05


06


07







Big Smoke apagará la luz. Tendrás que ser rápido para recoger las gafas de visión termal en la sala. Con ayuda de estas gafas deshazte de Big Smoke y de sus secuaces **(08)**.

Cuando hayas terminado con Smoke verás una escena de video y aparecerá de nuevo Tenpenny **(09)**... ¡el que faltaba!

Tras la escena conseguirás unas gafas de visión nocturna al lado de los sofás. Tendrás 7 minutos para salir del edificio antes de que salte todo por los aires.

Colócate las gafas para poder bajar fácilmente hasta la calle y deshaz el camino andado. Al bajar encontrarás a más enemigos que te pondrás las cosas más difíciles y alguna puerta que otra bloqueada por llamas. Utiliza el extintor para apagar el fuego y seguir bajando **(10)**.

Ten cuidado por que el fuego perjudicará mucho al escudo. Si te cuesta ver por el humo, agáchate y entra en las salas agachado. De este modo puedes esquivar algún que otro fuego.

Alguna de las plantas el edificio no plantearán demasiados problemas. Otras sin embargo te perjudicarán bastante más. No desesperes y sal de edificio lo más rápido posible.al llegar a la entrada verás una nueva escena de vídeo espectacular.

Una vez fuera, comenzará una persecución a Tenpenny. Prepárate porque será la más larga de todo el juego. Tendrás que asegurarte de que Sweet se encuentra bien, de modo que no te alejes de él durante demasiado tiempo.

No te preocupes por las explosiones de los cócteles molotov que tirará ya que el coche sobre el que vas parece indestructible. Concéntrate en seguirle y todo irá bien.

La Reconquista de Los Santos

Una vez recibas la llamada al móvil se habilitará la última misión del juego. Antes de pisar la consabida marca roja en la acera, asegúrate de haber conquistado los territorios suficientes para Los Santos. Provoca guerra de bandas en alguno de los barrios cercanos de modo que consigas conquistar bastantes territorios... y rápidamente. Sólo así conseguirás acceder a la última misión. Sabrás cuándo has conquistado el territorio suficiente al recibir una llamada de Sweet diciéndote que por fin ha encontrado a Big Smoke.



Aunque la persecución es bastante frenética, habrá momentos en los que se pare y te espere de modo que no sufras si no estás todo el rato detrás.

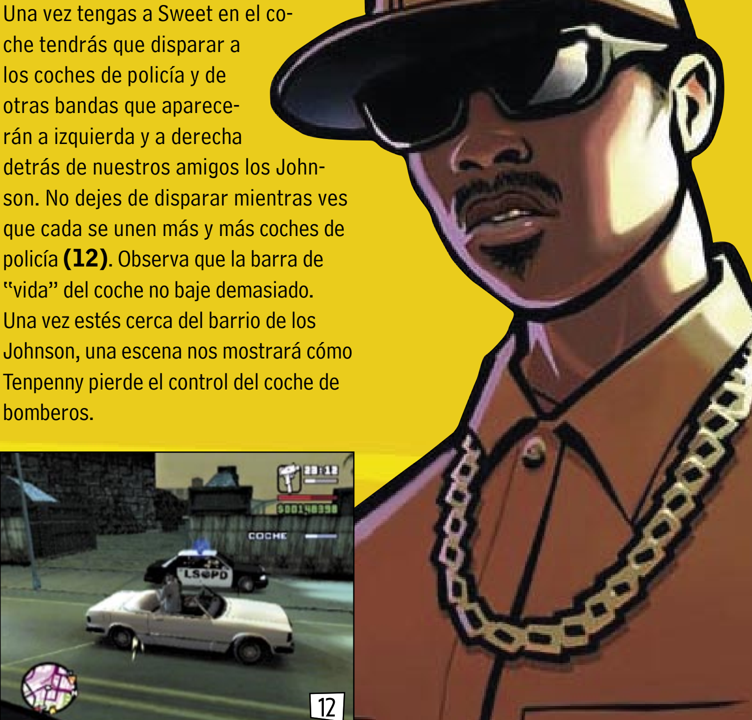
Llegará un momento en el que uno de los policías pisará las manos de Sweet; observa la barra de agarre que aparecerá en la pantalla **(11)**. Tendrás que asegurarte de tener el coche correctamente colocado antes de que Sweet se suelte y caiga en el asfalto.

Una vez tengas a Sweet en el coche tendrás que disparar a los coches de policía y de otras bandas que aparecerán a izquierda y a derecha detrás de nuestros amigos los Johnson. No dejes de disparar mientras ves que cada se unen más y más coches de policía **(12)**. Observa que la barra de "vida" del coche no baje demasiado.

Una vez estés cerca del barrio de los Johnson, una escena nos mostrará cómo Tenpenny pierde el control del coche de bomberos.

Sólo nos queda sentarnos y disfrutar la escena del final del juego. Una vez pasen todos los títulos de crédito seguirá la ciudad abierta y podrás seguir jugando para conseguir el ansiado 100% del juego y las recompensas que conlleva...







CÓMO CONSEGUIR... el 100%

Si pausas el juego y entras en la opción "Estadísticas" podrás ver, entre otras muchas cosas, el porcentaje de juego que llevas completado. La cifra que veas dependerá de muchas variables, como el punto del juego que te encuentras y las tareas opcionales que hayas realizado. A continuación te ofrecemos un listado en el que encontrarás todos y cada uno de los elementos que contribuyen a alcanzar ese 100%. Todo lo que no veas en esta lista, como por ejemplo los trabajos R3, es completamente opcional y no aumenta el porcentaje.

1 Las misiones que forman parte de la trama de la aventura, es decir, todas las misiones que nos encarguen Wu Zi Mu, Tenpenny, The Truth y todos los personajes que nos encontremos en Los Santos, el campo, San Fierro, el desierto y Las Venturas.

2 Comprar todos los negocios que encontremos en la aventura, a saber:
-La tienda de Zero, RC Shot en San Fierro.
-El expositor de coches Wang Cars en San Fierro.
-La pista de aterrizaje en el desierto, en Verdant Meadows.
-Superar todas las misiones que activen.

3 Completar la siguiente lista de tareas opcionales:
-Superar todas las misiones de camionero (comienza en el campo)
-Mensajero en Los Santos, San Fierro y Las Venturas.
-Conseguir el nivel 5 trabajando como Aparcacoches (San Fierro).
-Los siete niveles de la cantera (Las Venturas).

4 Comprar TODOS los pisos francos del juego (las casas verdes del mapa donde salvamos las partidas)

5 Realizar las 100 pintadas en Los Santos (cubierto en el primer suplemento).

6 Realizar las 50 fotos "turísticas" en San Fierro

7 Encontrar las 50 herraduras en Las Venturas

8 Encontrar las 50 ostras en todo San Andreas.



Al completar algunas tareas, como las 50 fotos de SF, subimos el porcentaje.

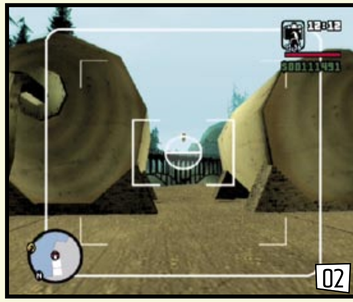


Las 50 Fotos de San Fierro

CJ también tiene su vena artística, y la demostrará fotografiando los 50 iconos secretos que se activan en San Fierro cuando superamos la misión Photo Oportunity. Estos iconos sólo son visibles a través del visor de la cámara. En el mapa te marcamos la localización exacta de los 50. Cuando el icono esté en una posición elevada, te convendrá distanciarte y usar el zoom. La recompensa, a parte de "pasta", será un "pack" de 4 armas en el garaje de San Fierro.



• **Red County.** Elevado sobre la carretera, a la altura del centro del puente.



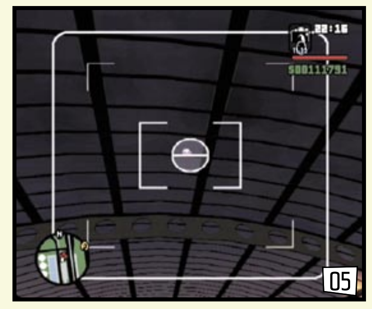
• **Easter Bay Airport.** En la zona norte del aeropuerto, entre dos contenedores.



• **Easter Bay Airport.** En lo alto de la antena de la torre de control. Usa el zoom.



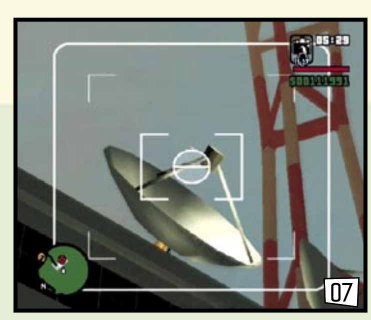
• **Easter Bay Airport.** En medio del cartel de entrada del aeropuerto.



• **Foster Valley.** En el módulo más al norte del jardín, sobre las vigas de metal del techo.



• **Foster Valley.** Sobre el 2 edificio circular. Tira la foto desde la colina.



• **Missionary Hill.** El tejado del edificio de las antenas, en la parabólica más al norte.



• **San Fierro.** Sobre la autopista de entrada a la ciudad, muy elevado.



• **Avispa Country Club.** En lo alto de la torre del edificio principal del Club.



• **Avispa Country Club.** Encima de la red de la pista de tenis más al noreste.

Las 50 Fotos de San Fierro



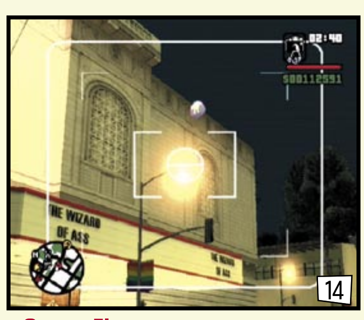
• **Ocean Flats.** En lo alto de la estructura en forma de cruz de la Iglesia.



• **Ocean Flats.** Sobre los árboles del parque. Tira la foto desde cerca de la Iglesia.



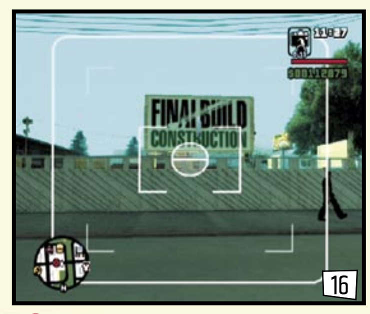
• **Ocean Flats.** Sobre los cables de alta tensión, cerca de la tienda Hippy Shopper.



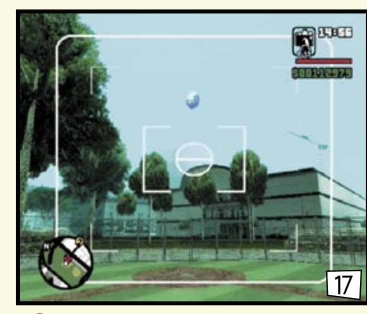
• **Ocean Flats.** Lindando con Queens, en la parte alta de la fachada del teatro.



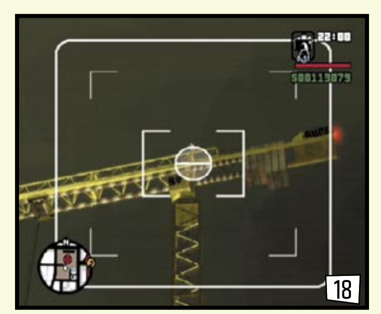
• **Hashbury.** Sobre la pancarta de Hashbury and García.



• **García.** En el cartel de Final Build Construction en la cara norte del solar.



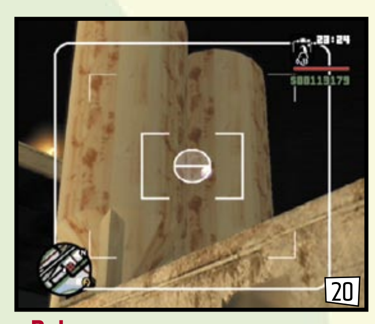
• **García.** Sobre una de las bases del campo de béisbol (el que está más al norte de los dos).



• **King´s.** En lo alto de la grúa del solar. Usa el zoom desde el suelo.



• **Cranberry Station.** Entrando por la entrada principal, enfrente, sobre las vías.



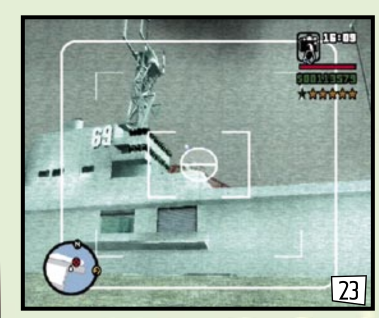
• **Doherty.** Entre las torres de gas del edificio de Industrias Solarin, por la parte trasera.



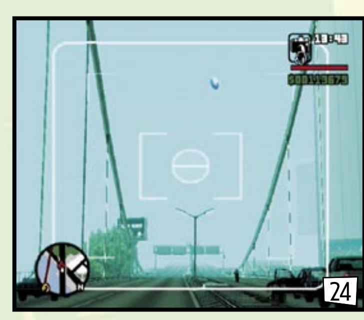
• **Easter Basin.** Sobre el tejado de uno de los muelles, bastante elevado.



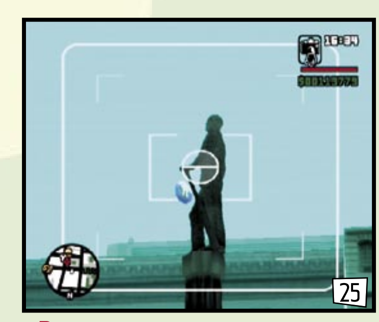
• **Easter Basin.** Sobre la gran "X" giratoria de la estación de servicio.



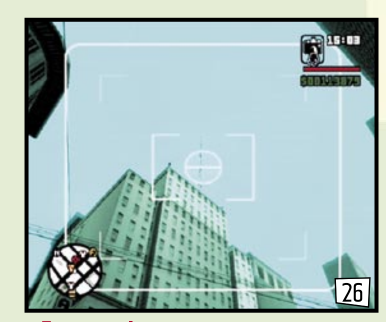
• **Easter Basin.** Cerca del puente de mando del gran barco atracado en el puerto.



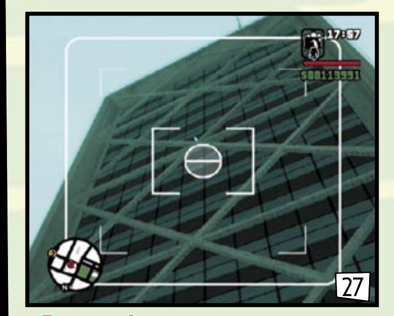
• **Downtown.** En medio del puente de la autopista, también bastante elevado.



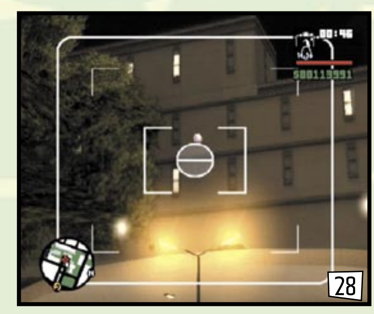
• **Downtown.** En lo alto de la estatua del jugador de béisbol, en medio del parque.



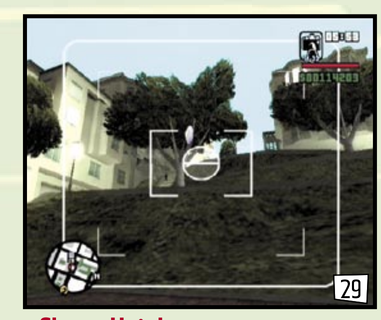
• **Financial.** En la gran antena en el tejado del edificio cercano a la pizzeria.



• **Financial.** En el centro de la fachada norte del edificio con vigas en posición de "X".



• **Calton Heights.** Sobre el túnel de la carretera, cerca de la farola y entre árboles.



• **Claton Heights.** En medio del parque de las escaleras en forma de "S".



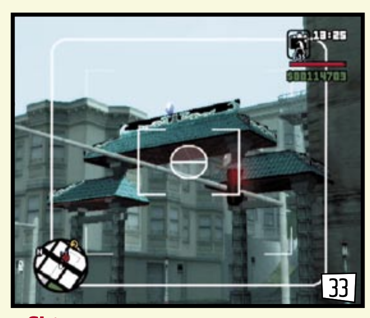
• **Juniper Hollow.** En el gran letrero con forma de hamburguesa.



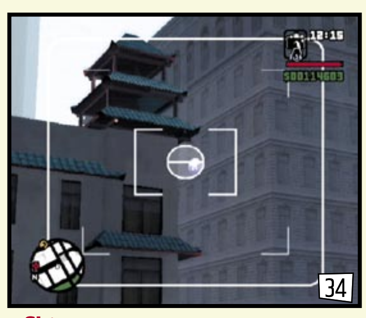
• **Palisades.** En el centro del gigantesco donut de la tienda Tuff Nut.



• **Juniper Hill.** Sobre la entrada principal del gran supermercado, un poco elevado.



• **Chinatown.** Sobre la gran puerta decorativa con forma de pagoda.



• **Chinatown.** En el lateral del edificio con el techo en forma de pagoda, a media altura.



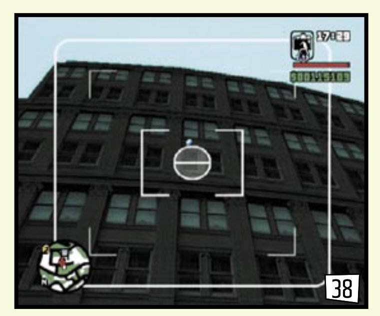
• **Queens.** Sobre la chimenea de la vieja fábrica de color marrón.



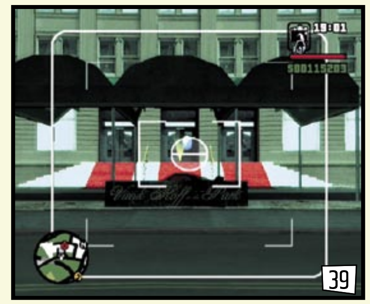
• **City Hall.** En el lado oeste de la cúpula del edificio City Hall.



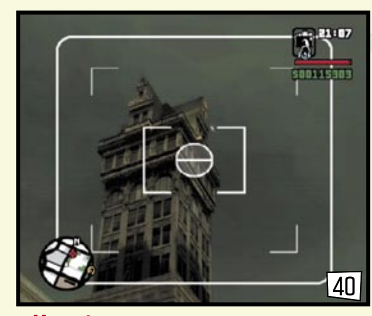
• **City Hall.** En la cara este del City Hall, en el centro de la fachada, entre columnas.



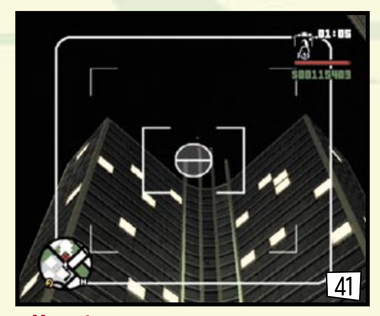
• **Queens.** En la cara este del gran edificio curvo, en medio de la fachada.



• **Queens.** En la cara oeste del gran edificio curvo, bajo los toldillos.



• **King´s.** En lo alto de la torre del gran edificio gris. Usa el zoom.



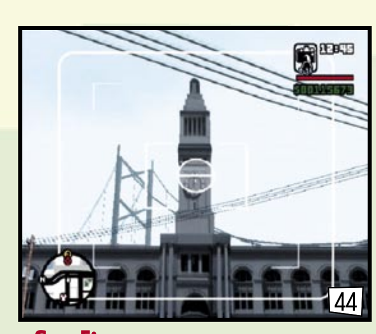
• **King´s.** En lo alto del gran rascacielos en forma de "L", sobre las antenas.



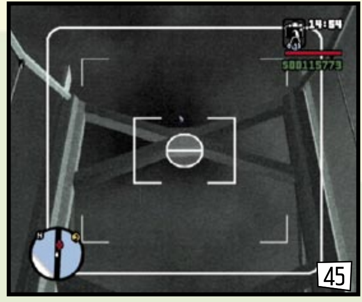
• **Downtown.** Flotando a media altura entre los dos grandes bloques de oficinas.



• **Downtown.** En el centro de la estatua en espiral que hay en el patio de un edificio.



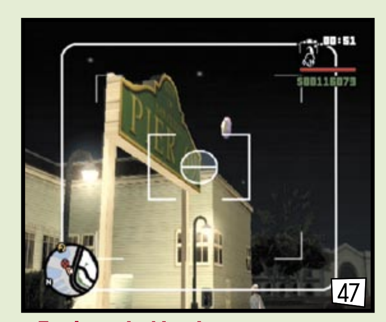
• **San Fierro.** En el centro de la cara oeste de la torre del reloj.



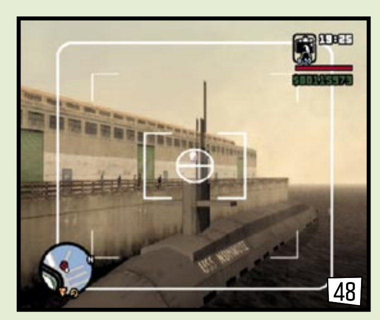
• **Puente Garver.** En lo alto de una de las estructuras de vigas centrales del puente.



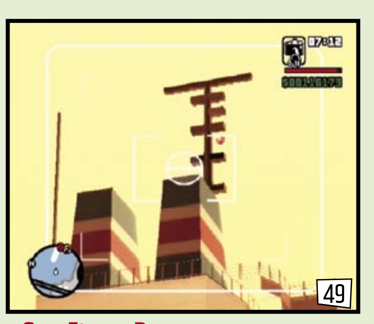
• **Esplanade North.** Junto a la roca picuda de la formación rocasa en el mar.



• **Esplanade North.** Sobre el rótulo de entrada del muelle 69.



• **Esplanade North.** Sobre la cabina del submarino varado en el puerto.



• **San Fierro Bay.** Junto a la antena del barco de la bahía. Tira la foto desde una lancha.



• **Gant Bridge.** En la estructura de vigas centrales del puente, a media altura.



Las 50 Herraduras de Las Venturas

La ciudad del juego esconde un total de 50 herraduras. Si las encuentras, aumentará tu suerte en los juegos de azar y tendrás disponible siempre un "pack" de armas en la puerta del casino The Four Dragons. Eso sí, algunas están en las alturas y necesitarás el jetpack para poder alcanzarlas (lo conseguirás al acabar la misión llamada "Black Project"). Si te animas a buscarlas, aquí te mostramos la ubicación exacta de todas las herraduras.



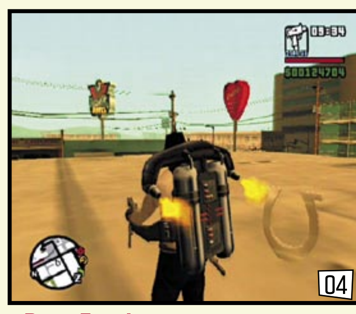
• **Prickle Pine.** Justo antes del paso a nivel con barreras, en la casa de la izquierda.



• **Yellow Bell Golf House.** En lo alto del edificio por la parte de atrás. Usa el jetpack.



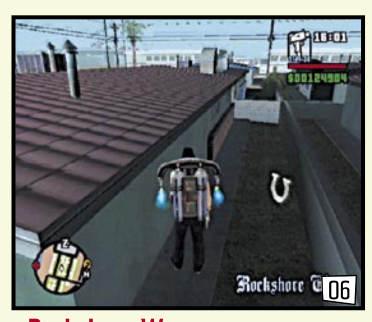
• **The Emerald Isle.** Encima del edificio contiguo al gimnasio. Utiliza el jetpack.



• **Roca Escalante.** Encima del edificio que está a la izquierda de un "sex-shop".



• **The Camel's Toe.** Usa el jetpack para llegar a la parte más alta de la pirámide.



• **Rockshore West.** Al sur de la ciudad, entre las casas de una zona residencial.



• **The Clown's Pocket.** En lo alto de una de las carpas. Usa el jetpack para alcanzarla.



• **Roca Escalante.** En una piscina en Roca Escalante, muy próxima a una ostra.



• **Rockshore West.** En la parte sudeste de la ciudad, justo encima de un contenedor.



• **Roca Escalante.** Métete en el túnel del ferrocarril, avanza por las vías y la verás.

Las 50 Herraduras de Las Venturas



• **Casino Royale.** La herradura está en el parking de Casino Royale, en la segunda planta.



• **Julius Thruway North.** Justo en la puerta de un garaje que da a la autopista.



• **Las Venturas.** Está en la parte más alta del edificio. Utiliza el jetpack para alcanzarla.



• **Redsands East.** La herradura está en el tejado de un edificio claro de una sola planta.



• **Aeropuerto de Las Venturas.** En la parte trasera del edificio del aeropuerto.



• **Cruce de Blackfield.** En la parte trasera de un edificio "a cuadros", tras una tapia.



• **Redsands East.** Busca la herradura en un pasillo del gran edificio de apartamentos.



• **The Pirates in Men's Pants.** Está entre las plantas que hay pasando el agua.



• **Come-A-Lot.** En el centro del "Come-A-Lot", en una de las "torres" del castillo.



• **Casino The Four Dragons.** Está en lo alto del casino, pero no en su parte más alta.



• **Prickle Pine.** Se encuentra en la piscina, muy visible dentro de la zona residencial.



• **Greenglass College.** En el centro del césped con forma de "cruz". Muy fácil de ver.



• **Old Venturas Strip.** Esta herradura está en un "tejadillo", en Old Venturas Strip.



• **Creek.** Se encuentra en la parte de atrás del edificio comercial de tiendas de ropa.



• **Aeropuerto de Las Venturas.** En el aeropuerto, muy cerca de la pista de aterrizaje.



• **Aeropuerto de Las Venturas.** Cerca de la anterior, todavía dentro del recinto.



• **Cruce de Pilson.** Encontrarás esta herradura sobre la tapia al lado de un restaurante.



• **The Camel's Toe.** La hallarás sobre un pequeño alto, al lado de la enorme pirámide.



• **Las Venturas.** En la mediana de la autopista, justo debajo del cartel de "Bienvenidos".



• **Randolph Industrial Estate.** Está bajo el enorme puente que va hacia Los Santos.



• Come-A-Lot. La encontrarás en otra de las "torres" del Come-A-Lot. Utiliza el jetpack.



• Julius Thruway East. Al lado de un cartel de la tienda "Victim". Usa el jetpack.



• Las Venturas. Sobre una iglesia, al lado de la torre. No es demasiado difícil de ver.



• Prickle Pine. Justo en la puerta de uno de los campos de tenis. Muy fácil, ¿verdad?



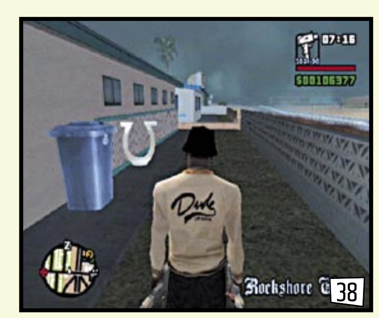
• The Emerald Isle. Al pie de un cartel de "Strain Hard". Salta una tapia blanca.



• Redsands West. Sobre un tejado rojo. Usa el jetpack y busca el neón del casino.



• Depósito de carga. En la puerta de un garaje del depósito de carga del aeropuerto.



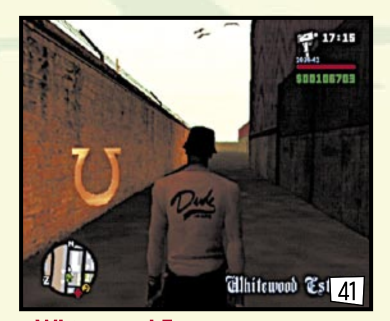
• Rockshore West. Busca en una zona residencial, en la parte trasera de una casa.



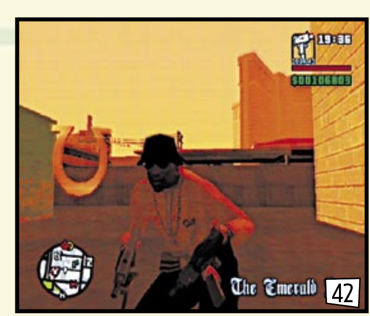
• Casino Starfish. En el tejadillo que hay sobre la tienda "Zip", a la derecha de la puerta.



• The Emerald Isle. Encontrarás esta herradura al pie de un enorme cartel.



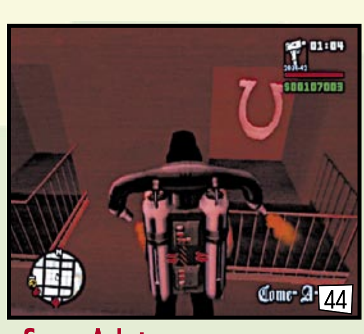
• Whitewood Estates. Busca entre un edificio de tejado rojo y una tapia con alambres.



• The Emerald Isle. Al lado de una pared de ladrillo claro, en The Emerald Isle.



• Casino Starfish. Busca la herradura en un callejón en la zona del Casino Starfish.



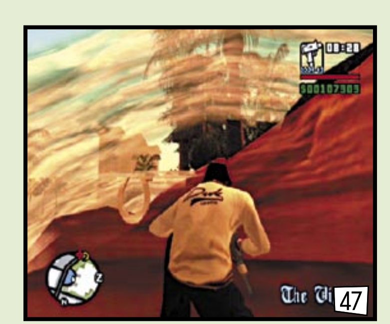
• Come-A-Lot. Localízala en un balcón de un edificio de apartamentos rojo. Usa jetpack.



• Military Fuels. Busca entre los edificios. La verás en la misión "Up, up and Away".



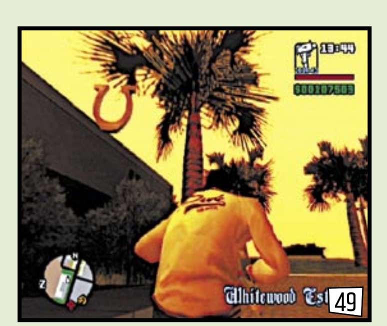
• Old Venturas Strip. Al lado del enorme letrero de neón del Casino. Utiliza el jetpack.



• The Visage. Localiza las cataratas y mira debajo de ellas. Enseguida la encontrarás.



• Redsands West. La herradura está encima de los "bloques" de colores. Fácil, ¿no?



• Whitewood Estates. Búscala enfrente de una zona residencial, a media altura.



• Blackfield Chapel. Utiliza el jetpack para llegar a la parte alta de la iglesia.



Las Ostras

Por todo el mapa de San Andreas podrás encontrar un total de 50 ostras ocultas en piscinas, lagos o en el fondo del mar. Encontrarlas todas supondrá un aumento en tu Sex Appeal, muy útil para ligar luego con las "nenas" del juego. Por si te estabas preguntando cómo conseguirlas todas, aquí tienes un mapa e indicaciones de su localización exacta.



• **Verdant Bluffs.** Junto a la gran curva de la carretera, cerca de Verona Beach.



• **Mulholland.** En la piscina de la mansión de Madd Dogg, cerca de la intersección Mulholland.



• **Playa del Seville.** Busca junto al embarcadero, pero dentro del agua, claro.



• **Ocean Docks.** En la parte más al este de los muelles, enfrente del paseo marítimo.



• **Ocean Docks.** En la parte sur del muelle, en la parte central de la plataforma, salta al agua.



• **Ocean Docks.** Al oeste de la ostra anterior, mira en el agua bajo el puente.



• **Los Santos Internacional.** Busca en la parte más al sudoeste cerca del aeropuerto.



• **Verona Beach.** A la izquierda del malecón de esta playa, busca bajo los dos puentes.



• **Marina.** En el lago del centro de Marina, cerca del muelle que hay junto a las casas.



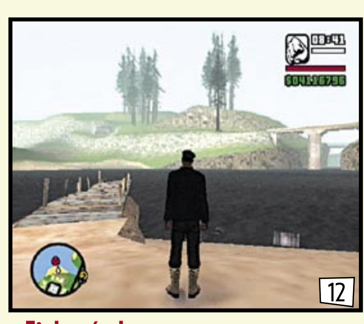
• **Santa Maria Beach.** Cerca del faro, busca en el lado sur para coger esta ostra.

grand theft auto San Andreas

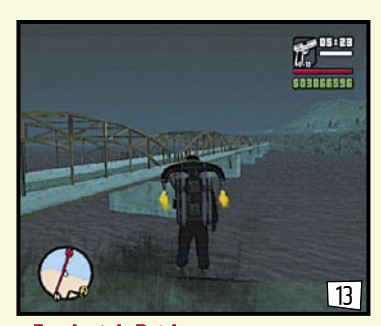
Las Ostras



• **Glen Park.** En el lago circular bajo el puente encontrarás la siguiente ostra.



• **Fisher´s Lagoon.** Cerca del embarcadero de este pequeño lago de pesca.



• **Frederick Bridge.** Bajo el puente que conecta Red County con las Venturas



• **Red County.** En el primer puente grande en la parte más al sudeste de Las Venturas.



• **Red County.** Bajo el puente de un solo arco cerca de Blueberry.



• **San Fierro.** Bajo la columna del sur del puente Gant (la réplica del Golden Gate).



• **Easter Basin.** En el muelle de esta zona, cerca del barco. Ojo, aquí el ejército te atacará.



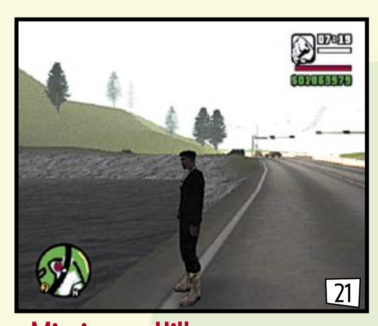
• **San Fierro.** Bajo el barco que hay atracado cerca del muelle.



• **San Fierro.** Más al este encontrarás otro barco. Al final de la embarcación está la ostra.



• **San Fierro.** Bajo el barco cerca del puente Gant. Bucea bien para verla.



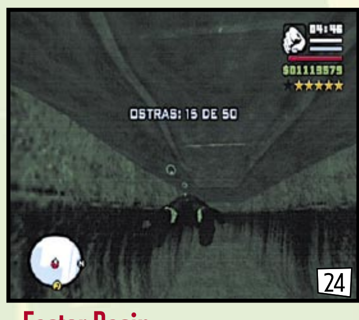
• **Missionary Hill.** Busca en el lago junto a la autopista cerca del Country Club.



• **Puente Garver.** Bajo el puente, en el centro siguiendo hacia el norte.



• **San Fierro.** Cerca del muelle de Easter Basin hay una plataforma larga. Mira al final.



• **Easter Basin.** Mira cerca de los muelles al otro lado del puesto naval.



• **Flint County.** Busca la ostra en la zona donde la playa y las rocas se unen, a la derecha.



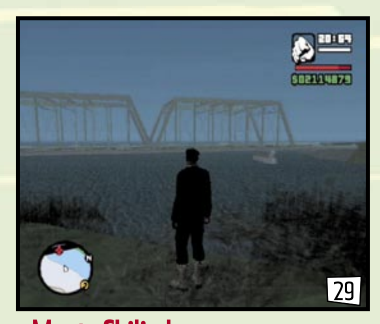
• **Flint County.** Al norte de la ostra anterior hay otro puente con otra ostra bajo él.



• **Flint County.** En el puente más al sur de la región, busca bajo él en el agua.



• **Whetstone.** Sigue hacia el norte hasta llegar a un nuevo puente con otra ostra.



• **Monte Chiliad.** Busca bajo el puente pasado San Fierro en dirección al monte Chiliad.



• **The Panopticon.** Bucea en la esquina más al noroeste de esta región.



• **Red County.** Bajo el puente que conecta Red County con Blueberry.



• **Flint County.** Sigue el largo lago de la zona sur y busca bajo el puente que verás.



• **Los Santos.** Desde la ostra anterior, sigue la línea roja del mapa hacia el sur.



• **Intersección Flint.** Sigue nadando hacia el sudoeste para encontrar otro puente.



• **Puente Gant.** En el lado norte, bajo el puente, entre el precipicio y el muro de soporte.



• **Tierra Robada.** En la parte más al oeste de la región hay un faro cerca de Bayside Marina.



• **Tierra Robada.** Siguiendo la costa entre San Fierro y esta región, busca en el océano.



• **Tierra Robada.** Más al norte hay una depresión en la costa hacia el este.



• **Tierra Robada.** Al oeste de Sherman Dam hay un paso elevado. Mira debajo de él.



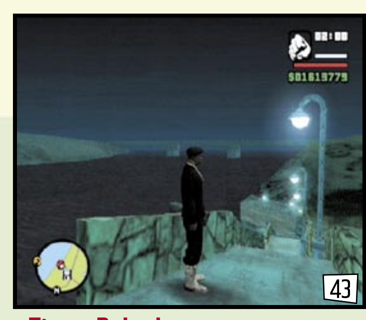
• **Sherman Dam.** Bajo la torre de la izquierda encontrarás una nueva ostra.



• **Tierra Robada.** Bajo el paso elevado cerca de Toreno, mira bajo él.



• **Tierra Robada.** Busca un pequeño puente cerca de otro más grande y mira debajo.



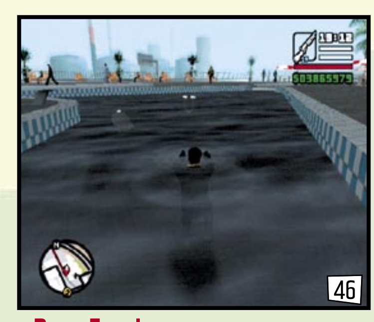
• **Tierra Robada.** En el embarcadero de Toreno, sigue el camino de las farolas y busca.



• **Bone County.** Cerca de la frontera con Las Venturas al norte, busca cerca de la lancha.



• **San Andreas.** En la esquina superior derecha del mapa hay otra ostra en el mar.



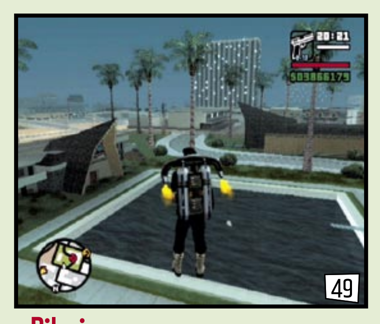
• **Roca Escalante.** En la piscina con forma de guitarra hay otra ostra más.



• **The Visage.** En una de las cataratas de color de este casino.



• **Pirates in Men´s Pants.** En el lado norte de este hotel encontrarás una más.



• **Pilgrim.** En mitad de esta pequeña piscina hallarás la penúltima ostra del juego.



• **Come-A-Lot.** Busca en la piscina que hay a la izquierda del hotel para encontrarla.



Si realizaste todos los Saltos Únicos que te indicamos en el primer suplemento, ya solo te quedarán 31 por realizar. Te recordamos que dichos saltos solo se pueden realizar en algunos puntos concretos y siempre a bordo de un vehículo terrestre, es decir, un coche o una moto (una bici no vale, no seaís listillos). La recompensa que conseguiréis por cada salto bien hecho, es decir, que alcances la máxima velocidad y altura posibles, así como las acrobacias que hagas durante el salto, será de 500 dólares en cada ocasión.

Los Saltos Únicos 2ª Parte




40

• **Aeropuerto Easter Bay.** Busca una plataforma en la zona de pistas y salta fuera.


41

• **Aeropuerto Easter Bay.** Vuelve a entrar y busca una rampa al norte del salto anterior .


42

• **Doherty.** En la autopista cerca de la autoescuela verás una escalera que saltar.


43

• **Doherty.** En el solar detrás de la autoescuela, busca la rampa de madera en un edificio.


44

• **Doherty.** Cerca de la tienda Transfenders, verás una rampa junto a una pared de cemento.


45

• **Downtown.** Hay que saltar las escaleras que están al fondo del callejón de la zona norte.


46

• **Downtown.** Al oeste,busca unas escaleras junto al taller de reparaciones Michelle.


47

• **Carlton Heights.** Busca otras escaleras en la zona y usa una moto para saltar.


48

• **Carlton Heights.** Al noroeste encontrarás un callejón con una rampa de cemento.


49

• **Juniper Hollow.** Salta entre las casas usando una rampa para caer en la autopista.


50

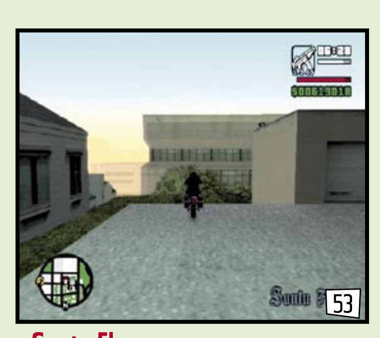
• **Juniper Hollow.** Usa la rampa que hay al oeste de la anterior para realizar otro salto.


51

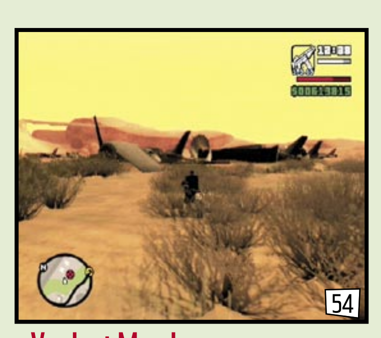
• **Puente Gant.** Sube por los andamios junto al puente y salta hacia el agua.


52

• **Juniper Hill.** Busca la rampa de cemento junto al supermercado cerca de Chinatown.


53

• **Santa Flora.** Cerca de Paradiso hay una colina junto a una casa. Salta por el lateral.


54

• **Verdant Meadows.** En el cementerio de aviones, salta por el ala del último avión.


55

• **Las Payasadas.** En el pueblo hay un edificio junto a un precipicio. Salta por las escaleras.

grand theft auto San Andreas

Los Saltos Únicos 2ª Parte



• **Las Payasadas.** Tienes que usar el montículo verde en el lateral del pollo gigante.



• **Valle Ocultado.** Salta por la plataforma cerca del edificio y aterriza en el agua.



• **Arco del Oeste.** Sigue el camino de madera hasta el final y salta al agua.



• **Julius Thruway North.** Al noreste de la autopista, cerca de Emerald Isle.



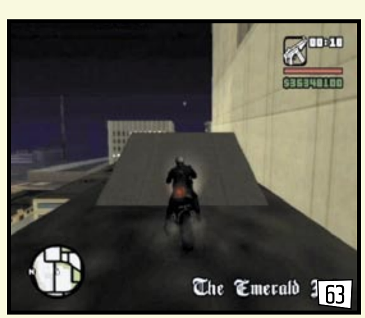
• **Emerald Isle.** En el parking, busca la primera plataforma junto a una ventana.



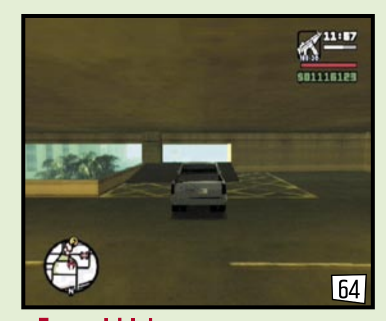
• **Emerald Isle.** Atraviesa el callejón y llega hasta la calle a toda velocidad.



• **Emerald Isle.** Sal al tejado del parking y busca una rampa en el lado derecho.



• **Emerald Isle.** Igual que el anterior, pero busca la rampa ahora en el lado izquierdo.



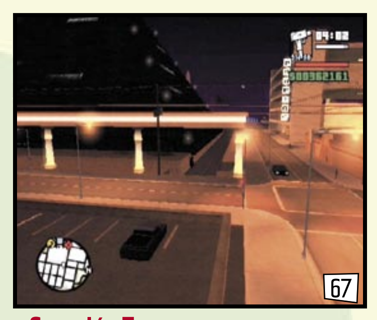
• **Emerald Isle.** Dentro del parking, sube arriba del todo y busca otra rampa.



• **Creek.** Cerca de tu piso franco en esta zona, encontrarás una rampa de madera.



• **Camel´s Toe.** Salta las escaleras que dan al norte y llega al tejado del otro lado.



• **Camel´s Toe.** Salta ahora por las escaleras que estaban junto a las del salto anterior.

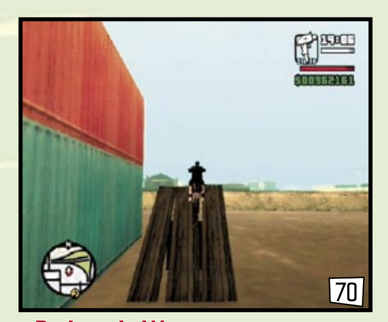




• **Randolph Industrial Estate.** Salta la rampa de madera de la esquina noreste.



• **Redsands West.** En el complejo de apartamentos, localiza la rampa de madera.



• **Redsands West.** En la zona de los contenedores, localiza la rampa del lado norte.

Trucos

San Andreas tiene de todo, y no podían faltar un montón de trucos para que podamos "trampear" el juego a nuestro gusto. Eso sí, recuerda que algunos de ellos no se pueden desactivar, así que si grabas la partida con ellos activados, mala suerte. El jugar con trucos también hará que obtengas un ranking peor al finalizar el juego, así que tú mismo...

SALUD

- **25000 dólares, armadura y salud al máximo.**
  R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Suicidarse:**
  →, L2, ↓, R1, ←, ←, R1, L1, L2, L1.



• SALUD 1: DINERO Y ARMADURA



• SALUD 2: SUICIDARSE

TIEMPO

- **Reloj más rápido:**
  ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
- **Juego más rápido:**
  ▲, ↑, →, ↓, L2, L1, ■.



• TIEMPO 1: RELOJ MÁS RÁPIDO

- **Juego más lento:**
  ▲, ↑, →, ↓, ■, R2, R1.



• TIEMPO 2: JUEGO MÁS LENTO

NIVEL DE BÚSQUEDA

- **Bajar el nivel de búsqueda:**
  R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
- **Todo el mundo te persigue:**
  ↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2.



• NIVEL DE BÚSQUEDA. BAJARLO

VEHÍCULOS

- **Conseguir un Ranger:**
  ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
- **Conseguir un tanque:**
  ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
- **Conseguir una limusina:**
  R2, ↑, L2, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- **Conseguir un Bloodring Banger:**
  ↓, R1, ●, L2, L2, ✖, R1, L1, ←, ←.
- **Conseguir un cochecito de golf:**
  ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
- **Conseguir un Hotring Racer #1:**
  R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖ (2), ■, R1.
- **Conseguir un Hotring Racer #2:**
  R2, L1, ●, →, L1, R1, →, ↑, ●, R2.
- **Conseguir una ranchera:**
  ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
- **Conseguir el jetpack:**
  L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →, L1, L2, R1, R2, ↑, ↓, ←, →.
- **Conseguir un Romero:**
  ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.



• VEHÍCULOS 1: BLOODRING BANGER




• VEHÍCULOS 2: CARRITO DE GOLF



• VEHÍCULOS 3: HOTRING RACER



• VEHÍCULOS 4: BARCOS VOLADORES



• VEHÍCULOS 5: CAMIÓN BASURA



• VEHÍCULOS 6: COCHE FÚNEBRE



• VEHÍCULOS 7: COCHES ROSAS

- **Conseguir un camión de la basura:**
  ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.
- **Todos los coches son negros:**
  ●, L2, ↑, R1, ←, X, R1, L1, ←, ●.



- **Conducir coches en el agua:** →, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.
- **Destruir todos los vehículos:** R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
- **Coches más rápidos:** →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
- **Tráfico agresivo:** R2, ●, R1, L2, ←, R1, L1, R2, L2.


• VEHÍCULOS 8: TRAFICO AGRESIVO



• VEHÍCULOS 9: LIMUSINA


• VEHÍCULOS 10: COCHES RÁPIDOS


• VEHÍCULOS 11: COCHES NEGROS


• VEHÍCULOS 12: SOBRE EL AGUA

- **Todos los semáforos en verde:** →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
- **Coches invisibles (excepto motos):** ▲, L1, ▲, R2, ■, L1, L1.
- **Conducción perfecta:** ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
- **Coches rosas:** ●, L1, ↓, L2, ←, ✖, R1, L1, →, ●.
- **Botes flotantes:** R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.



• VEHÍCULOS 13: VOLAR LOS COCHES


• VEHÍCULOS 14: CONDUCIR MEJOR



• VEHÍCULOS 15: TANQUE

PEATONES

- **Los peatones te atacan (no se puede desactivar):** ↓, ↑, ↑, ↑, ✖, R2, R1, L2, L2

Recuerda: no salves la partida con este truco activado.


• PEATONES 1: ARMADOS Y LOCOS

- **Los peatones se vuelven locos (no se puede desactivar):** ↓, ←, ↑, ←, ✖, R2, R1, L2, L1.
- **Los peatones van armados:** R2, R1, ✖, ▲, X, ▲, ↑, ↓.


• PEATONES 2: TODOS TE ATACAN


• PEATONES 3: SE ATACAN

METEOROLÓGICOS

- **Amanecer:** R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ■.
- **Anochecer:** R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ▲.
- **Atardecer:** R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ↓.
- **Lluvia:** R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ●.
- **Niebla:** R2, ✖, L1, L1, L2, L2, L2, ✖.


• METEOROLÓGICOS 1: CIELO GRIS


• METEOROLÓGICOS 2: LLUVIA


• METEOROLÓGICOS 3: SOLEADO


• METEOROLÓGICOS 4: NIEBLA

ARMAS

- **Conjunto de armas 1** (Bate, pistola, escopeta, mini SMG, AK 47, lanzacohetes...): R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
- **Conjunto de armas 2** (cuchillo, pistola, recortada, Tec 9, rifle de francotirador...): R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ←.
- **Conjunto de armas 3** (motosierra, pistola con silenciador, rifle de combate...): R1, R2, L1, R2, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, ↓, ↓.



• GRUPO DE ARMAS 1


• GRUPO DE ARMAS 2


• GRUPO DE ARMAS 3



Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Rubén Guzmán Redactor.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Patricia Gamo, Miriam Romero Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Sonia Ortega, Mercedes López,
Francisco Javier Gómez, Ana Antelo.

Edita HOBBY PRESS S.A.
playmania@hobbypress.es

Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Subdirector General Económico-financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias.
Coordinación de Producción Ángel Benito.
Jefe de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón.
Departamento de Sistemas Javier del Val.

PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino.
Directora de Publicidad Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es.
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña,
E-mail: monicas@hobbypress.es.
C/ Los Vascos, 17 1ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 540 777
DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14 2ª Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Argentina: Representante en Argentina: EDILOGO Avda.Sudamérica, 1532.
1290 Buenos Aires. Tlf. 302 85 22
Chile: Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035
Quintana Normal C.P. 7362130 Santiago. Tlf. 774 82 87.
México: CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F.
Portugal: Johnsons Portugal.
Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
Venezuela: Disconti, S.A.
Edificio Bloque de Armas, Final Avda.
San Martin. Caracas 1010. Tlf. 406 41 11.
TRANSPORTE: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN. C/Francisco Gervás, 12. Alcobendas, Madrid.
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 3/2005
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 72



Esta guía se regala conjunta e inseparablemente con Play2Manía nº 72

